《WE2011》比赛活动开始筹备，奖品丰厚！

震撼价 6.99

GAME SOFTWARE

VOL.282

电子游戏软件

山内一典访谈

德国科隆游戏展

《GT5》最新情报

无双报道

恶魔城 暗影主宰

超级机器人大战L

风来的西林5

魔人 帝国陨落

黑豹 如龙新章

光明之心

EYE PET PSP

攻略人行道

《黑手党2》全剧情 全任务 全杂志收集攻略！

《暖洋洋的猫村》全同伴 全探险 全资料攻略！

《皇牌空战X2》全任务 全分支 全机体攻略！

开篇策划：

越来越给力的恐怖游戏！

——谈生化题材游戏理念的进步

2010年9月下 总283期

ISSN 1006-5032



蔬菜汁随性专栏

“皇上……还记得大明湖畔的夏雨荷吗？”

越来越给力的

——谈生化题材游戏理念的

踩着夏天的尾巴，CAPCOM的又一丧尸大作《僵尸围城2》终于来到了我们身边。稻船敬二先生的这款异质作品准备把玩家从小镇上的购物广场再带到"幸运市"，继续丧尸狂潮中的生存之旅。前作发售不到半年销量就已突破百万，恶搞加刺激的大屠杀告诉大家，生化题材游戏不一定只有恐怖，更要突破常规，用新的亮点抓住玩家的心。

在这次的《僵尸围城2》里，前作结局里的病毒感染不仅没有得到抑制，更是扩散到了全世界，而男主角恰克的女儿也被感染，依靠每12小时注射一次药物维持不变成僵尸。为了巨额的医药费，恰克别无选择，参加了非人道电视节目《TiR（真实恐惧）》，只有在已经成为丧尸乐园的"幸运市"中存活72小时，才能赢得巨额奖金，拯救自己的女儿！

本作依然继承和前作一样的路线——恶搞、爽快、自由度满点。在这72小时内玩家不仅可以发展主线剧情，也可以选择拿丧尸们找乐子。前作中高度自由的武器系统已经得到加强，这次玩家不仅可以随手抄起椅子、吉他、垃圾箱，更是可以和其它各种东西组合，享受千变万化的虐杀快感。

可见，《丧尸围城》的成功，就在于它同样需要"生存"，但是玩家从弱势群体变成了强势群体，丧尸变成了杀伤力不强、行动迟缓的纯杂兵。生存难度大大降低，换来的是过程中的快感，颠覆了以往丧尸游戏的立场。这次我们就来对比一下曾经以丧尸为题材游戏、或者是有丧尸登场的游戏作品，看看在历史的长河中，丧尸游戏也都经历了怎样的变革吧。





8位和16位的点阵时代，新游戏理念的启蒙

为何欧美设定的丧尸形象会受到人们的广泛接受和欢迎，来由已经无法考证。不过我们可以大致推测一下，这类丧尸多有一个共同点——理论上的永生。吸血鬼题材里的丧尸，人死后可以从墓中复活，虽然成为行尸走肉，但是却可以不老不死。这种设定是受到人类的向往的，但是这类存在在伦理上又是禁止的，加之人类的争强好胜的天性，在游戏中打杀同类有悖人道主义，而屠宰丧尸则成了又刺激又不受伦理指责的手段。同时从心理学的角度上说，普通的幽灵或者怪物看久了也会失去吸引力，而"丧尸"这种介于人类自身和怪物之间的存在，恐怖感才会长久持续。

实际上，丧尸或者广义上的生化作品并非起源于电视游戏，而是电影小说等文学作品，早在上世纪六七十年代的《活死人》系列电影里就已经有了成熟的丧尸设定。上世纪70年代开始出现的游戏主机让电视与人互动产生了可能，于是许许多多的文学理念都开始走上新的发展道路，当然也包括生化与丧尸题材。于是，在FC上开始有形形色色的丧尸作品出现了。

8位红白机时代：丧尸的登场与萌芽



在那个点阵构成画面的时代，并没有专门以生化本身为题材的作品。真要硬套的话，国内玩家较熟悉的应该是FC游戏《灵幻道士》。这款游戏中的丧尸形象是中国化的——身穿清朝服装，脸上贴着符纸，蹦跳前进，和我们对游戏中丧尸的普遍印象并不一样。

但是将丧尸作为杂兵出现的游戏就有不少了。FC上的几作"恶魔城"中就有丧尸出现，造型和攻击方式都比较单一。而另一款恐怖游戏《黑色星期五》中则是欧美典型流行的丧尸形象，只是在游戏中是被叫作幽灵。1985年，FC上的推出的经典动作游戏《魔界村》中也出现过丧尸杂兵。这些游戏都没有提出真正的生化理念，而且那个时候也只能用简单点阵来表示图形。但是双手伸出、摇摇晃晃前进的设定至今也还是欧美丧尸的主流形象。





此外值得一提的是，《魔界村》的制作人藤原得郎在90年代发起了策划对应PS1游戏机的全新AVG游戏《生化危机》，它从FC游戏《魔界村》中吸收了许多游戏制作的理念。后来虽然《生化危机》制作人易手，却也成就了系列的辉煌。

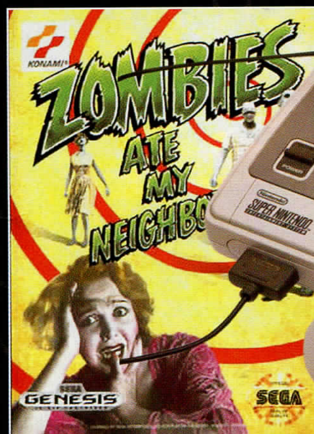
恐怖游戏的进步

□文/宣科

·16位机时代：游戏理念开始进步

80年代末到90年代初，16位机开始逐渐取代8位机市场。在任天堂SFC和世嘉MD大行其道的时候，情况和FC时期没有太大差别，丧尸仍然在大多数游戏中是不起眼的杂兵，例如著名的东方文化鬼怪游戏《奇奇怪界》，凭借出色的游戏性和难度风靡了许久，其中的丧尸形象就也是东方化的。不过，这个时代的游戏理念的进步却非常明显，逐渐有一些大厂崛起，有了硬件基础，开发商们开始追求更精致的画面、更复杂的系统、更有深度的剧情。16位机上的游戏质量，普遍比起8位机已经有了质的跨越。

1993年，一款叫做《我的邻居不是人》的作品红了起来。这款登陆SFC和MD主机的作品让玩家从来袭的丧尸潮里作战，打倒丧尸、救出他们不明真相的邻居们。它的情节非常简单，但是支持双人合作游戏，加上火爆的战斗玩法、多样化的敌人，正是如今许多次世代游戏常采用的手法。同时这也是首次将“丧尸”真正作为游戏中主要角色登场的作品之一。如今说起SFC时代最著名的丧尸游戏，人们首先想到的，就是这款《我的邻居不是人》。





就算现在看来，它也是一款非常成功、吸引人无法放手的作品，在当时可谓理念超前。同期SFC和MD上还有很多非丧尸题材的作品，虽然它们并没有逻辑严谨、高潮迭起的剧情，但是走上轻松休闲、多人同乐就是一种成功。这点同时也在后来任天堂Wii主机的爆热上得到了充分的验证。

32位时代性能提升带来的理念革命，以及生化题材的崛起

点阵时代的丧尸游戏，没有给人留下太深刻的印象，也是意料之中的。因为丧尸本身血腥、腐烂的特点就需要通过感官刺激才能达到高潮，受到主机性能的限制，点阵时代“丧尸”们很难有所作为。

于是时光流转，步入了游戏3D化的时代。1994年PS1主机的推出让索尼在电视游戏业界名声大噪，前文中提到的FC《魔界村》制作人藤原得郎，在提出《生化危机》游戏企划之后，于1994年年底，在索尼暗中资助下放手该项目脱离CAPCOM单飞。后来CAPCOM将它移交给了当时名不见经传的制作人三上真司，并一炮打响《生化危机》的大名。但是追溯起来，藤原得郎才是真正的《生化危机》之父吧。

·风光无限的AVG《生化危机》



在藤原得郎离开CAPCOM后，当时的CAPCOM制作人冈本吉起为了不让《生化危机》项目半途夭折，找来了另一名制作人三上真司执手剧本创作。起步于九十年代的《生化危机》系列绝对是将“丧尸”理念发扬光大的作品，当时作为AVG冒险游戏出现的系列，悬念重重、高潮迭起的剧情不仅让整部作品鲜活起来，得益于主机机能的提升，游戏刚开始的过场CG中，丧尸经典的回眸一笑更是将恶心、腐烂、大啃活人、行动迟缓（虽然这点已经被不断打破）等经典设定深深植入了玩家的脑海。不仅如此，大家一定还记得游戏中创作出的T病毒、G病毒大小变种丧尸“舔食者”、“追踪者”、“暴君”等怪物形象，这些角色为烘托游戏气氛、推动剧情乃至深化游戏主题都起到了点睛的作用。作为一款出色的恐怖AVG，《生化危机》的1、2、3代给玩家带来的不仅仅是“阳伞公司”的兴衰史，更将一边为了生存东奔西走、调查发展剧情，还要从少得可怜的道具格中节省弹药、草药来对抗丧尸和BOSS们的绝望感烙印在了一代人的心中。

不过显然吃老本是不行的，AVG《生化危机》系列走过了3代之后，玩家也渐渐的习惯了这种风格，不被买账成为了系列面临的难题。于是从2005年发售的4代开始，新制作人小林裕幸抓住了新一代主机机能更加强劲的特色，开始抛弃系列中的AVG成分，转而强调剧情、画面和爽快感的路线。通过那个时代NGC、PS2主机强劲数倍的机能，丧尸和BOSS的形象更加丰满，游戏更血腥。虽然阳伞公司的故事已经完结，但全新的剧情加上熟悉的角色，玩家们扛起种种强力武器勇闯尸潮，“刺激”已然成为了4代和后来5代的主基调。虽然有许多老玩家认为更应该在原先AVG玩法的基础上进化，无法接受这样的系列，但是不可否认，它拉拢了一大票更“轻度”的玩家群体，在新的路线上迈出了华丽的一步。

同时，《生化危机》系列的成功转型，也让CAPCOM下定决心，在电视游戏的次世代到来之际，让一款全新路线的丧尸作品——《僵尸围城》登陆XBOX360和PS3平台，成为次世代丧尸作品的代表。

·《毁灭战士》——欧美风格丧尸作品代表

从《生化危机》、《寄生前夜》等作品中可以看出，日系厂商追求的是细致的人物、剧情刻画，以及引导玩家探讨游戏中的哲理与内涵；然而欧美厂商则将“游戏”概念诠释的更具有娱乐性。1995年，PC移植登陆PS1平台的《毁灭战士》算是FPS游戏的始祖之一，它采用了科幻题材，游戏中的怪物大多是受到病毒感染而变异的人类。

在《毁灭战士》中，没有如今FPS游戏对手感、多人对战、丰富的武器系统等等的强调，粗糙的3D场景和2D的敌人、武器贴图，放到现在几乎让人无法忍受，但是在那个时代却掀起了一阵血腥屠杀的狂潮。和SFC上《我的邻居不是人》相比，《毁灭战士》3D化的画面和写实的风格让人更加投入，它有着虽然简单却刺激的血腥效果，吸引着玩家对疯狂与发泄的原始追求。其PC版支持网络对战、档案共享，这些设计在当时无疑是划时代的，数百万的销量证明，《毁灭战士》的成功不仅仅是靠生化题材，更是由先进的理念取胜，成为最受欢迎的FPS游戏之一。娱乐活动中电影和游戏不分家，环球电影公司和华纳兄弟公司看好游戏大热的势头，买下了电影拍摄权，7000万美元的巨额投资这罕见影，惊人票房将《毁灭战士》的名气在全球范围进一步扩大。

出色但低调的《寄生前夜》

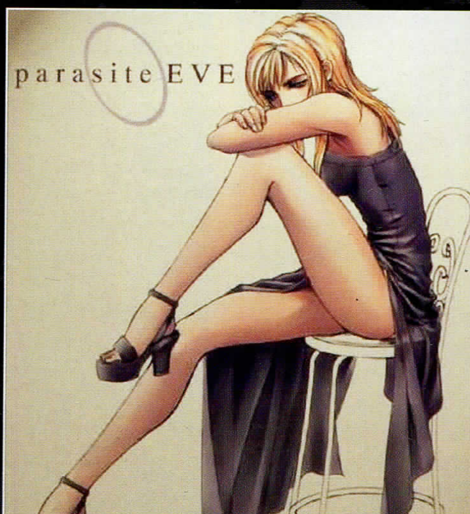
除了《生化危机》红透PS时代半边天，二线也一直有着没有被聚光灯照到的精品，其中最典型的代表，无疑是Square在九十年代巅峰时期推出的生化题材作品《寄生前夜》。



《寄生前夜》讲述的是人体内的“线粒体”在二十万年的寄生状态下已经不甘寂寞，伺机变异，征服人类的故事。所以游戏中的敌人并非“丧尸”，而是“线粒体”变异而成的怪物。但这并不重要，重要的是它和同时期的《生化危机》形成了非常鲜明的对比。

《寄生前夜》由日本同名恐怖小说改编，是最终幻想之父坂口博信为了贯彻自己的电影化游戏理念而诞生的。这款作品改编自同名小说和电影，为了让自己的游戏可以更加电影化，但同时也不沦为《生化危机》系列的随大流作品，《寄生前夜》中加入了许多丰富的RPG制作经验。

作为“电影化RPG”来宣传的《寄生前夜》，Square以及坂口博信本人都倾注了相当的心血。战斗部分交给SFC平台《时空之轮》制作人和田贵司担当，创造出本作独特的AP系统，加之武器升级改造、打破RPG和ACT两类游戏常规的战斗，本作已然和同期的《生化危机》拉开了一条醒目的界线。而《最终幻想7》人设野村哲也先生也担当了本作的人设，刻画出的女主角Aya成为了系列玩家心目中的女神，音乐制作人下村阳子为本作打造的全新迷幻风格配乐也让人眼前一亮。众多实力制作人倾力合作，加上原作本身就受欢迎的生化题材，悬念迭起、精彩纷呈的《寄生前夜》发售后就获得了一边倒的好评，在日本销量排行榜上一度仅次于《生化危机2》。虽然Square在《寄生前夜》上下足了血本，但是取得这样显著的成绩也是当初没有想到的。





不过，1代的成功也让Square变得急功近利起来。在随后的续作《寄生前夜2》中系列大改变让很多玩家都没有想到，这款独特的“电影RPG”大作完全蒙上了《生化危机》的影子。过于相似的战斗系统、游戏类型由偏向RPG变为AVG，使得许多爱好前作的玩家都无法接受，最后35万套的惨淡销量让系列名义上死亡，再也没有见到续作开发。直到2007的Square Enix Party上《寄生前夜：第三次生日》的公布，玩家们终于可以在8年后欢呼，女神Aya姐姐又回来了！而这次《第三次生日》的副标题，是否也就带有着让系列在第三次重生的意味呢？

·不同与主流的轨道射击游戏：《死亡之屋》

街机游戏的起源比电视游戏还早，和电视游戏不同，可以迅速上手的同时保证难度、同时又要够刺激，是街机上这类游戏的共同特征。轨道光枪射击游戏就是街机平台上非常著名的游戏类型，它抛弃了电视游戏中探索、解谜的过程，路线都已经安排妥当，



玩家要做的仅仅是对着屏幕上的敌人开杀，多种类的敌人和不同的关卡路线不仅带来了爽快刺激的游戏体验，也对玩家的操作技巧提出了很高要求。技术好，可以用一枚硬币在游戏中走很远；技术不好，靠不断投币也可以通关，可以说，这类游戏在街机平台上再合适不过了。

1996年，世嘉推出的《死亡之屋》就成为了轨道光枪类射击游戏的代表作品。它也受到了之前《生化危机2》的影响，病毒感染、人类变异等设定已经说不上新颖了。不过和前面提到的《毁灭战士》等游戏类似，它的简单的剧情只要说得过去，玩家就不用管那么多。真正的亮点是在于，闯关、时间挑战、二人合作等各种游戏模式可以刺激玩家一遍又一遍游戏，挑战自己和他人的极限，凭着爽快的手感和高度的游戏性，《死亡之屋》成为了街机游戏中的佼佼者，至今也广为流行。

《死亡之屋》是借鉴同年代的《生化危机》而来，不过它的大获成功让《生化危机》系列也不甘示弱，推出采用FPS视角的外传作品《枪下游魂》。但是《枪下游魂》并不是一款轨道光枪射击游戏，于是其中低的可怜



的敌人AI和劣质画面问题暴露无疑，被玩家认为毫无趣味性。虽然借《生化危机》的名头火了一阵子，但是这之后就被评为烂作淡出人们的视线了。看来，轨道光枪射击游戏有其特质，成功路线并非其它游戏可以完全模仿的。不过这类游戏的火爆也正说明，比起具有深度内涵的作品，玩家会更喜欢不用太多思考、可以轻松上手的游戏，轻度玩家永远是最大的消费群体。

电视游戏的步入辉煌时代，类型群体细分的开始



2000年，索尼PlayStation2正式取代它的前任，它的机能比起PS1又有了质的飞跃，这台总销量最后超过了一亿四千台的主机，引领电视游戏进入了发展史上的高潮。不仅平台上曾经的著名系列得到了进一步发扬，打响名号，许多新类型游戏更是应运而生，这其中有许多的烂作、骗钱作，许多的厂商倒下，或转行，或被收购；但是又有更多新开发商如雨后春笋般萌芽，诞生了许多优秀的游戏，直到今天还为玩家所津津乐道。可以说，PS2主机才真正带领电视游戏走向千家万户，普及开来。

当然，丧尸仍然是这个时代不可或缺的主题。而且随着机能的再度大幅提升，更多新理念得以实现，于是游戏类型变得更加多样化起来。但是许许多多的跟风之作多是过眼云烟，下面我们就来看看经典系列和后起之秀中有哪些最闪亮吧。

·华丽转型的《生化危机》系列

经历过PS1上一代和二代的辉煌，吃老本的《生化危机3》让系列头次受到玩家冷遇，这让CAPCOM不得不一再小心谨慎的考虑四代，因为如果评价继续低迷的话，玩家可能会就此对《生化危机》系列失去信心。所以，当传统的“生存恐怖”AVG已经被玩家渐渐从习惯到不买账时，求新就成为了必须的过程。



那个时代风头正劲的NGC和PS2主机性能强劲是业界的共识。这里我们不讨论《生化危机4》从NGC移植到PS2过程中的波折，且来看看系列为了赢得市场做出了怎样的变革吧。

先前作为AVG作品，“生存恐怖”的设定将重点放在了丰富的剧本和解谜要素上。然而这种慢热的打法在当下已经不再吃香，所以新制作人小林裕幸开始弱化游戏中的探索要素，尝试将新作重心转移到了更爽快刺激的路线上。提高游戏画面效果，让血腥程度大增，同时游戏中“病毒感染”的设定变成了寄生虫，原本蠢笨的丧尸变成了被精神控制的人类，这种设定可以让敌人的AI更高，他们会成群结队出现，一些在正面展开攻势，一些绕去背后准备阴你，还有些会向你扔东西，进行远程攻击；他们甚至还会用各种动作躲开你的子弹，给你制造麻烦。敌人的进化给玩家带来了新的挑战，于是游戏还为玩家准备了多样化的武器系统，隐藏武器、无限弹药武器等刺激玩家研究打法、反复通关，类似RPG游戏的武器改造升级更是让玩家们沉浸在研究更刺激的通关方式上，乐此不疲。

于是显然这款发售于2004年的《生化危机4》获得了极大的成功。尽管有得必有失，它的剧情内涵已经不如前三部作品，探索解谜的要素也被砍至剩下象征意义，但是在开始追求感官刺激的时代，这些真的不重要。评价并不是一边倒的好，许多老玩家无法接受，甚至表示这是一种堕落，认为系列进化方向应该仍然立足于AVG类型；然而，更多的新玩家群体——被我们称作Light User的非核心玩家——开始加入到《生化危机》的大家庭中，并被它的游戏理念所吸引，转而去了解系列的前作。可以说，这种转型并非是对老玩家们的背叛，而是一次大胆而华丽的革命，紧跟时代步伐，为自己开拓了更加广泛玩家群体。

·恐怖冒险新秀《死魂曲》诞生

在《生化危机4》红起来之前，索尼本社的一款日式恐怖游戏新秀《死魂曲》引起了玩家们的注意。这款作品和欧美向的丧尸游戏完全不同，它所强调的更像是早期《生化危机》系列的“生存恐惧”。游戏背景在日本的某小山村中，人们走进红色的海水就会变成“尸人”，成为永生的存在。它与欧美游戏中主角英雄化的手法相反，玩家在《死魂曲》中是完完全全的弱者，不仅武器很废柴，打倒的“尸人”更是会满状态原地复活，在这里你能做的，只有“逃生”。



作为一款典型的心理恐怖游戏，它不仅刻画出了极为真实的日本小乡村环境，让玩家通过“尸人”的视线观察周遭环境的“视界截取”系统（图16）、各角色剧情路线互相影响的创新设定，以及和神秘民俗传说挂钩的剧本，让《死魂曲》系列的游戏性和文化内涵大大提升，发售后便迅速吸引了一批铁杆粉丝。虽然这种作品通常不会受到广泛的关注和好评，但是日式恐怖游戏注重气氛渲染和心理描写优势往往是这类游戏取胜的法宝。

不过可惜的是，像《生化危机》系列那样，这款精品二线走到了PS3时代，发售的《死魂曲：新生》也让系列的口碑一落千丈。单线剧情，大量重复场景以及玩家的强势化，都丢掉了游戏之前的亮点。难道“富不过三代”的俗语也能应用在电视游戏上吗？



《御姐玫瑰》引领生化题材刺激爽快大潮

随着电视游戏的逐渐普及，玩家群体也在日益扩大。玩游戏的已经不再限于整日坐在电视前苦苦攻关、研究完成度的核心玩家们，更多的人纯粹是为了娱乐放松、减轻压力，加入到电视游戏的大家族中来——也就是我们常说的“轻度玩家”，他们对复杂的系统、道具合成没有兴趣，仅仅是想爽一把，《生化危机4》的转型正好抓住了这更广泛群体的心理。

于是，一款新的生化题材作品应运而生，它就是《御姐玫瑰》。要说它给我们的印象，那就是尺度够开放，溅血够夸张，表现够刺激。

《御姐玫瑰》的剧情，采用了为父复仇、姐妹反目这样虽然俗但是够吸引人的手法。它和前面提到的作品截然不同，开放的尺度就是吸引玩家的理由，女主角“彩”身负复仇重担，着泳装只身持刀闯入丧尸狂潮，相信奔彩的设定而去的男性玩家不在少数。

作为一款爽快的动作游戏，《御姐玫瑰》中为了让玩家有挑战动力，设置了积分系统。它不仅可以用来提升能力，更是可以为女主角换上各种性感服装，这成了许多玩家反复攻关的动力。此外，像“狂暴化”、“摩托车骑乘”等设定不仅可以提高游戏的火爆程度，与女主角的造型设定相称，虽然说靠卖肉并不高明，但是游戏本身素质还不错，所以《御姐玫瑰》的人气直线上升也在情理之中了。





上面提到的游戏中，《生化危机》的转型和《御姐玫瑰》的走红，说明轻度玩家群体的崛起让厂商意识到拢钱的新手段。但是同时《死魂曲》这类作品作为传统的游戏类型也并不会衰落。NGC和PS2时代正是玩家群体细分、游戏类型细分的开始，正如一棵树正开始焕发青春，冒出更多的新芽。

次世代大幕的拉开——电视游戏的盛宴，更多选择，更多精彩



微软在XBOX 1代主机上没有太大作为，但是作为2005年第一家挺进次世代的厂商，XBOX360的发售正式拉开了次世代腥风血雨的大幕。由于微软在其宣传手段和软件阵营上采用砸钱政策，一度压到索尼的PS3主机无法抬头。而任天堂的异质主机理念则将微软和索尼远远拉开，靠机能和技术都说不上新颖的Wii吃下了最大的一片市场。不过好在如今“次世代”也已经变成了现时代，三家厂商都已经站稳了自己的脚跟，有了自己的玩家群体。这样的“次世代”具有四大关键词：高清、轻量、多平台、网络化。虽然任天堂的Wii主机并没有特别体现“网络化”特征，但是其注重多人同乐的理念在本质上是相似的。于是更广阔的人加入到电视游戏中来，各种各样的玩家组成了各种各样的群体，游戏世界已经不再是轻度玩家和核心玩家这么简单的分类。体感、休闲、XBLA和PSN下载小游戏都让游戏类型大大细化，不管你的口味轻重，偏向美式还是日式，不管你多核心、多轻量，这个精彩的次世代都会让你找到你想要的东西。

本文下面就要讨论在“次世代”概念中，生化题材的游戏作品又是如何大显身手打下一片江山的。

次世代理念的完美诠释：《求生之路》

步入次世代，发达的互联网让玩家之间互相合作或竞技成为了现实，和前一个时代不同，“联网”已经成为了99%游戏的标配，哪怕是像《忍者龙剑传》这样的纯粹单人游戏，也一定要有一个网络排行榜才能够得上完善。于是对于FPS游戏玩家来说这正是幸福的时代，不用再忍受局域网的限制，英雄天涯若比邻。

第一人称视角射击（FPS）游戏在PC上出足了风头，借助家用机的网络化趋势，这类游戏的触角也开始伸向了电视游戏。生化题材作为电视游戏中火热的大类，自然就有厂商打起了它的主意。

Valve旗下的Turtle Rock工作室，作为早期FPS游戏《反恐精英》开发商，这类游戏开发经验当然是最丰富的。《求生之路》将第一人称视角射击和生化题材结合，整合了两大热门流派，但是却没有流俗，成为了非常具有特色的作品。

LEFT 4 DEAD

为了让《求生之路》具有和以往FPS游戏与众不同的特性，游戏虽然仍然定位于面向轻度玩家、走火爆刺激路线，但是玩家扮演的并不是英雄，而是四名普通人类。想要活命，就要拿起武器狠狠的杀出一条血路。它的重点从普通FPS的竞技要素上转移，打开了“合作”新理念。游戏中的丧尸有数种类型，有的会通风报信，有的会成群结队，有的会远程攻击……要想从高AI的丧尸群中顺利脱身，你可要祈祷千万别有一名猪一样的队友。四人配合、选择战术打法，从尸海中冲向一个又一个安全门，直到登上终点等待你的直升机。“合作”的理念在游戏中得到了淋漓尽致的体现。



同时，游戏中丰富的模式也给了玩家更多的选择，喜欢竞技的玩家可以选择扮演僵尸与人类对抗，这样游戏的玩法乐趣可以不断翻新，给玩家带来无法释手的体验。多人游戏的强调也凸显出网络时代的便利性，玩家可以找好友一起组队杀尸，也可以在线上随机配对，结识新的队友。完美诠释高清、轻量、网络化三大理念的《求生之路》问世后已经突破了数百万销量，二代发售后更是在短短两周内突破两百万大关，引领了次世代生化类作品最火热狂潮。

《生化危机5》：转变风格后的再进化

次世代让许多厂商了解到了变革的必要性，然而CAPCOM的《生化危机》系列在PS2上四代所尝试的系列大变革成功后，系列在稳中求变才是最明智的举措。前文已经提到了次世代的四大关键词，让我们看一看作为次世代的首款《生化危机》，是怎样抓住玩家们的心的吧。

为了继续保持和吸引玩家，《生化危机5》系统基调延续了四代的路线。但是为了探索更多新领域，游戏的场景被设置到了阳光明媚的户外——非洲。高清化的游戏画面让玩家眼前一亮，真实的大草原和村庄场景、丰富的人物表情和真人捕捉的丧尸动作，都让游戏投入感大大加强。而开阔场景下的探索可以让游戏关卡设计实现更多的可能性。充满着“阳光下的罪恶”的《生化危机5》终于给系列带来了新面貌。虽然最初CAPCOM受到了种族歧视等质疑，但是最后游戏经过修正，同时用系列老面孔演绎的全新精彩剧情，给玩家交出了一份满意的答卷。



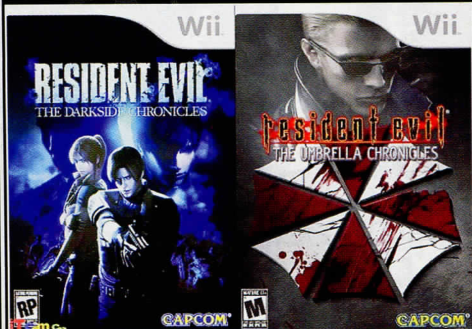
当然，仅仅在剧情和设定上下功夫是远远不够这些年来的积淀的。为了让游戏性得到进一步的提高，游戏为玩家设置了一名女性角色同伴谢娃。她在游戏中不仅仅可以缓解单人攻关的枯燥感，还可以帮助玩家攻击敌人、拾取道具。然而更大的作用是，《生化危机》系列迎来了它真正的网络化。本机或网络的二人合作和上文《求生之路》的基本概念类似，玩家都需要协作屠杀僵尸，但是这里并不像《求生之路》那样充满了紧张和刺激，而是用各种手段屠杀僵尸、追求连击，以不断突破最高分为最终目的，刺激玩家的挑战欲望。

此外，游戏中的隐藏要素比起四代得到了进一步的加强。虽然宝石组合的设定被取消，但是BSAA标牌收集、依靠积分解锁的多套人物服装、隐藏武器，都大大提高了玩家重复游戏的欲望，加之出色的多人游戏模式，《生化危机》系列终于赶上了次世代的大潮。



·《生化危机：编年史》系列是轨道光枪游戏的进化

多年以来，轨道光枪射击游戏的变化一直不是很大。不过Wii平台上发售的两作《生化危机》轨道光枪射击游戏打破了这一局面。



由于Wii平台特质的操作方式，在家中感受街机平台的光枪射击成为了可能。不过街机上的此类游戏拿到家用机平台上，均会出现流程过断、几乎无可重复性等致命缺陷。于是，CAPCOM推出的两作《生化危机：编年史》正是将家用机游戏特性与爽快的街机光枪射击所结合的作品。

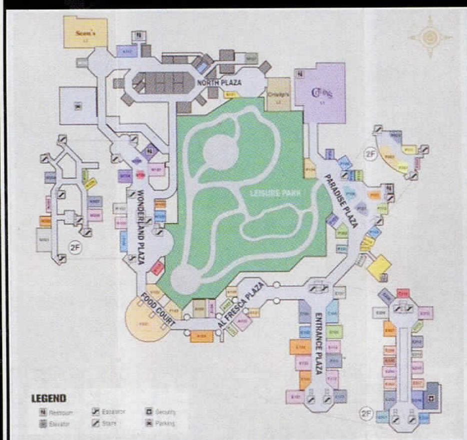
这两部作品均以历代记形式讲述剧情，对于不了解、没有条件尝试1、2、3代的玩家来说是个很好的机会，而且系列最初3代的AVG形式如今已经很少有人可以有动力去全部通关，那么适合一边进行爽快的多人同乐，一边回顾系列历史的设定自然受到了玩家的一致追捧。同为轨道光枪射击，《生化危机：编年史》系列将游戏节奏打慢，流程大大拉长至符合家用机游戏平均水准，同时揉合家用机和街机平台各自的优势，不仅在游戏中放满隐藏物品，还设置了武器升级、积分排行榜等系统，这样玩家在家中，也可以享受到街机上仿真的射击操作和多人合作的乐趣，同时为了追求更强力的武器和更高的得分，游戏本身的反复通关乐趣也倍增。



这两部《生化危机：编年史》说是轨道光枪射击游戏的"进化"并不是太合适，因为这类游戏在街机平台上更需要自己的优点。但是，家用机游戏引入街机概念，也是游戏类型正在进一步细分的体现，面对精彩纷呈的大作，玩家也会有更多的选择。

·《僵尸围城》轻度与核心通吃的新生系列

如果说《生化危机》是靠AVG系列时攒下的剧情和文化内涵加上次世代元素而大获成功，那么《僵尸围城》就是吸收各种全新理念打造出的新生精品。同属CAPCOM旗下，但是两类作品走上了不同风格的路线。稻船敬二先生为了让本作在XBOX360平台得到充分的发挥，亲自打造了游戏别具一格的系统。



《僵尸围城》或许更会让你想起《侠盗飞车》，超大的地图，超高的自由度，让你可以去任何想去的地方。但是你也不能忘记自己的使命，要拯救地球、阻止病毒扩散，你就要时时刻刻盯着手表，72小时后直升机会来救你，到那时还没有揭开真相的话，后果不堪设想。但是同时，游戏中许许多多的生还者等着你去救援，这过程中一定要保证他们的安全。同时作为一名摄影记者，你还要时刻注意用镜头记录下重大时刻，这些会让你的能力得到提高，学会更多新技能。只有你真正通关一次，感受到这种紧张刺激，在二周目中才能好好放松下来享受这种自由，虐杀僵尸，探索场景。

上面这段话已经充分概括出了《僵尸围城》系列的新特性，XBOX360强劲的机能可以让场景中充满丧尸群，他们的智商并不高，还会做一些非常搞笑的动作，加上超高自由度的场景设定，让玩家可以随意闲逛，商店里的书、光盘、路边的长椅、盆栽……只要你看到的，都可以拿来作为屠杀僵尸找乐子的武器；换装要素可以让你尽猥琐之能；自由的主、支任务指向也可以让你决定流程的发展。但是同时你也要紧紧盯住游戏中的时间，因为不管是存档休息还是闲逛，统统会算入72个小时的总时间内，如果没有完成主线的话，不管你最后是否生还，最终可是无法打出好结局的。

可以说，《僵尸围城》开创了同类游戏的全新面貌，轻度玩家可以在其中拿僵尸乐子、轻松通关主线，核心玩家也可以研究最速通关、最全生还者救援，提高完成度。这款作品不管是在生化题材还是其它题材中，都可以成为游戏开发厂商参考的典范。



·吸引最广泛休闲玩家群体的《植物大战僵尸》

其实不管怎么看，这个游戏都不算生化题材，只是塔防游戏借上"丧尸"的名头罢了。不过由于它太具有典型性，所以仍然可以搬出来作为次世代游戏一大代表。由PopCap公司开发的这款《植物大战僵尸》和《求生之旅》、《生化危机》等作品完全不同，它没有高清和网络化两个要素，但是休闲玩家已经成为了世界上最主流的消费群体，于是它给我们带来了塔防类游戏的新纪元。



游戏的画面非常清新，玩法也非常易于上手，但是因此小看它可就错了。游戏中有50多个关卡，场景异常丰富，僵尸敌人有二十多种，但是玩家的道具更有五十多种，这些要素组合起来带给了玩家无穷无尽的游戏方式，隐藏要素的存在更是让新鲜感无时无刻不在。可以说，《植物大战僵尸》是又一款让人欲罢不能的作品。虽然这款游戏和生化题材没有任何关联，但是从家用机到手机都能看到它的身影，随时随地都可玩，随时上手、玩法千变万化的特征，将轻量化和多平台理念作出了最完美诠释。

同时，这两个理念代表的也正是最广泛的休闲玩家群体，虽然对与传统玩家来说可能会不屑一顾，但是和任天堂的Wii主机大获成功一样，好评就是王道。

从点阵到网络化的次世代，生化题材的游戏进化史，是整个电视游戏适应时代发展、走向多元化分支的一个缩影。不管是冒险类还是动作类，不管是休闲类还是核心类，它们都在顺应着口味越来越多样的玩家阵容，作出自己的改变。于是在这样精彩的次世代的舞台上，不管你喜欢什么样的游戏，不管你是不是玩家，不管你带着怎样的目的、怎样的心情，总有一款作品会让你乐在其中。再有几个月，三大厂商也会加入到体感阵营中，玩家群会进一步扩大。趋势已经很明显的表现出，更多平台和更广阔人群会加入到电视游戏的大家庭。而XBLA和PSN网络的蓬勃发展也证明，未来游戏类型还要进一步细化、平台还会更加的多样化，这其中，生化题材也将得到更进一步的发展，从单纯的恐怖走向刺激、休闲、火爆的更多分支。真正的次世代，从这里才进入最精彩的阶段。作为玩家的你，是否准备好接下来面对电视游戏的多元冲击浪潮呢？

End

号外

《电软》现向全国各地发出活动承办邀请，有意和本刊合作举办比赛活动的公司或组织请电话联系编辑部，洽谈合作事宜。——联系方式见目录

世界杯已经结束了？没有！来这里捧起属于自己的大力神杯吧！

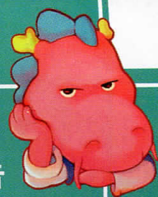
Winning Eleven 2011 中英文合版！！

由《电子游戏软件》举办的第二场大型游戏比赛正在火热筹办当中！本次比赛的游戏就是将于10月14日发售的《胜利十一人2010》中英文合版！本作是次时代主机上的第一款官方汉化作品，有着极强的纪念意义，同时该系列在国内有着极高的人气。于是，我们决定用这样一款作品来继续南非世界杯的激情，让广大足球游戏爱好者有机会一较高下！

本次我们提供的奖品依然非常诱人，目前暂定的有原装正品足球鞋、全套球衣、足球等等。以上奖品均由国际知名顶级厂商直接提供，非常珍贵！

比赛相关事宜还在筹备阶段，详细比赛安排将在284期公开，敬请关注！





电子游戏软件 GAME SOFTWARE

VOL.283

封面图：丧尸围城2

2010年 9月下

CONTENTS

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防上当受骗
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CURRENT 本期焦点 FOCUS



GAME 攻略人行道 GUIDES

固定栏目

版权信息

主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社　长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总　编：黄昌星

编辑部

主　编：乔　沛
编　辑：孙　建
连　毅
王　丰
杨　龙
邢鹏飞
特约撰稿：王俊生
雪　飞
猴　子
暗　凌
蔬菜汁
宣　科
特约画师：华　尧
美术总监：宋　辉
美术编辑：邹　毅

联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472729
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn

广告总代理

北京次世代广告有限公司
广告许可证：京海工商广字第8210号
广告联系人：赵经理
广告联系电话：010-64472919
广告电子邮箱：adv@vgame.cn

发行邮购

电　话：010-64472177
传　真：010-64472184
订　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame

本刊声明

Focus on Game News

游戏新闻眼

VOL 283

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！


←EA《荣誉勋章》多人联机任务最新影片——"堕落天使（Fallen Angel）"降临！

TGS2010最终前瞻 各参展厂商信息大汇总

EVENT 日本专讯

备受玩家瞩目的2010 年东京电玩展（TGS2010）即将于 9 月 16日——19 日在日本千叶幕张国际会展中心来拉开帷幕。近日，东京电玩展的主办单位——日本计算机娱乐供货商协会（CESA）发表了2010 年东京电玩展参展游戏与参展厂商的相关内容信息。

截至日前，官方已经确定将有超过143个的日本国内外企业、团体和多达630余款的游戏在此次展会上争芳斗艳。而在展出游戏名单方面，TGS2010与以往最大的不同点就在于今年的东京电玩展所展出的游戏不仅包括那些大家耳熟能详的电视游戏，包括诸多人气游戏在线版在内的PC游戏数量也将明显增多，而iPhone / iPad / NDS / PSP 等平台的掌上游戏也将占有很大的比例。

以下为部分备受大家瞩目的厂商参展信息：

CAPCOM



为了迎接即将到来而当TGS 2010，Capcom于九月二日公开了东京电玩展特别网页，上面发表了C社今年所要展出的作品名单。届时Capcom展台展出的所有游戏皆可提供试玩，在九月十八日当天还将举办《战国BASARA3》的舞台表演。另外，在会展现场Capcom还将设有贩卖部，用来销售各种限量纪念产品。

◆展出游戏名单（部分）：

.《怪物猎人 携带版 3rd》（PSP）
.《MARVEL VS. CAPCOM 3：两个世界的命运》（PS3 / Xbox 360）
.《丧尸围城2》（PS3 / Xbox 360）
.《大神传 小小太阳》（NDS）
.《怪物猎人日记 暖洋洋的猫村》（PSP）
.《战国BASARA3》（PS3 / Wii）



KONAMI

KONAMI此次为给展前宣传造势，已在本厂东京电玩展特别网页上公布了大量参展游戏，其中就包括小岛秀夫参与制作日前只放出试玩就备受欧美各大游戏媒体好评的《恶魔城：暗影主宰》和在E3上以影片形式展出的《合金装备：崛起》，不过对于以上出展游戏官方还没有最终说明是会以试玩的方式还是会以影片的方式为大家呈现。



◆展出游戏名单（部分）：

.《恶魔城：暗影主宰》（PS3 / Xbox 360）
.《合金装备：崛起》（PS3 / Xbox 360）
.《合金装备 和平行者》（PSP）
.《热舞进化》（Kinect for Xbox 360 专用）
.《扎克和奥布拉 梦幻的游乐园》（NDS）
.《少女巡航机X》（Xbox 360）
.《CrossBoard7》（Kinect for Xbox 360 专用）
.《英雄传说 零之轨迹》（PSP）
.《凯瑟琳》(Atlus)（PS3 / Xbox 360）

Microsoft

微软在此次东京电玩展上的主打内容为动作捕捉体感革命——Kinect的试玩，而号称"最后一作《光环》"的系列最新作《光环：致远星》也势必会受到玩家们的追逐。

◆展出游戏名单（部分）：

.《光环：致远星》（Xbox 360）
.《神鬼寓言 3》(Xbox 360）
. Kinect for Xbox 360（Xbox 360）


←微软游戏工作室副总裁Phil Spencer将于"TGS2010产业论坛"上就Xbox 360的事业策略进行主题演说。

SEGA

除了自家开发制作的游戏外，SEGA还将一如既往的展出其合作厂商的作品。展出游戏除《黑手党2》之外，其余游戏都将提供现场试玩。而目前尚未被列在展出名单上的《龙如》系列 PS3 最新作也已经被官方证实会在本次东京电玩展上发表更多相关的新情报。

◆展出游戏名单（部分）：

.《梦幻之星 携带版2 无限》（PSP）
.《黑豹 如龙新章》（PSP）
.《征服》（PS3 / Xbox 360）
.《光明之心》（PSP）
.《轻音！ 放课后LIVE！！》（PSP）
.《索尼克 色彩》（Wii/NDS）
.《电脑战机FORCE》（Xbox 360）
.《不可思议的迷宫 风来的西林5》（chunsoft）（NDS）
.《F 1 2010》（PS3 / Xbox 360）
.《黑手党2》（Take-Two Interactive Japan）（PS3 / Xbox 360）


←色彩艳丽的超级跑道，大家都在期待索尼克的表现。

SCEJ



SCEJ在此次展会上将与微软针锋相对，推出同样以体感动作捕捉为主题的PlayStation Move，而号称"光环杀手"的《杀戮地带 3》也将在展会上与《光环 致远星》同场竞技。最受玩家期待的《GT赛车 5》也将抓住TGS 2010的机会在发售前进行最后的大规模造势。在SCEJ的展台现场将配备拥有3D立体显示大型 LED 屏幕的活动舞台，除了播映新作游戏的最新影像与 3D 立体游戏的宣传影片之外，还将预定举办各种丰富多彩的现场活动。

◆展出游戏名单（部分）：

. PlayStation Move（PS3）
.《GT赛车 5》（PS3）
.《小小大星球 2》（PS3）
.《摩托风暴3》（PS3）
.《海豹突击队: U.S. Navy SEALs 4》（PS3）
.《杀戮地带 3》（PS3）

SQUARE ENIX

从SQUARE-ENIX针对此次东京电玩展所放出的特别网站上就可以看出他们对于此次展会的重视和细心。届时，在现场不仅会有大量本社与合作厂商的游戏作品展出，还将提供平台方便玩家留言提供意见。

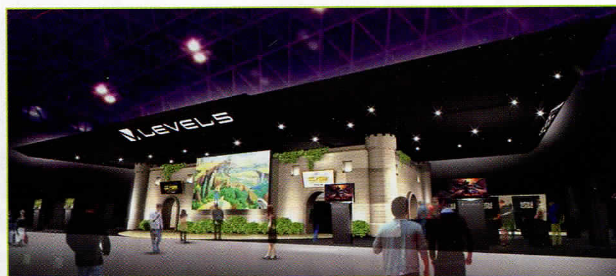
◆展出游戏名单（部分）：

.《前线任务 进化》（PS3 / Xbox 360）
.《使命召唤 黑色行动》（PS3 / Xbox 360）
.《杀出重围 人类革命》（PS3 / Xbox 360）
.《劳拉与光之守护者》（PS3 / Xbox 360）
.《最终幻想XIV》（PS3）
.《阿尔卡纳之王》（PSP）
.《皇家骑士团 命运之轮》（PSP）
.《寄生前夜：第三个生日》（PSP）
.《王国之心 Re:coded》（NDS）
.《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker2》（NDS）
.《辐射:新维加斯》（bethsoft）（PS3 / Xbox 360）





LEVEL5



本次TGS上，LEVEL-5将以由吉卜力工作室担任动画制作、由久石让担任配乐的话题角色扮演游戏《第二国度》为主要参内容，连LEVEL-5主展台的设置都将以在游戏中出现过的哥罗涅尔城为蓝本。据悉，届时在展台现场LEVEL-5预定提供《第二国度 漆黑的魔导士》、《第二国度 白色圣灰的女王》与手机平台的《第二国度 哈特洛伊特故事》等3款《第二国度》系列游戏的试玩。

◆展出游戏名单（部分）：

.《第二国度 漆黑的魔导士》（NDS）
.《第二国度 白色圣灰的女王》（PS3）
.《纸箱战机》（PSP）

BANDAI NAMCO

NAMCO BANDAI Games 此次的展出将会划分为两大区域，分别为一般展示台和家庭展示台。一般展示台预定展出以《传说》系列为首的15款游戏试玩与影片，而《圣恩传说 F》、《超级机器人大战 L》等备受期待的新作将是首度提供公开试玩。在家庭展示台区域预定展出的则是13款针对儿童与家庭聚会的游戏试玩。

◆展出游戏名单（部分）：

.《圣恩传说F》（PS3）
.《世界传说 光明神话3》（PSP）
.《噬神者 神机解放》（PSP）
.《超级机器人大战 L》（NDS）
.《龙珠》系列（PS3 / Xbox 360/PSP）
.《火影忍者 疾风传：终极风暴2》（PS3 / Xbox 360）
.《海贼王 大决战》（NDS）
.《太鼓达人DS 轰隆隆的妖怪大决战》（NDS）
.《吃豆人聚会》（Wii）
.《骑士契约》（PS3 / Xbox 360）

KT

在Koei Tecmo的参展游戏名单中，最引人瞩目的当属由加拿大制作小组倾力打造的《特洛伊无双》了。之前已经很久没有放出新消息的本作届时将会为广大玩家提供试玩，就让我们共同期待这不同于以往的"无双"吧。而之前被宣布延期的《三位一体 龙士传说 零》也将在此次展会上提供试玩，同大家见面。此外，为庆祝《真·三国无双》系列诞生十周年，光荣还将于舞台区举办该系列的Cosplay活动。

◆展出游戏名单（部分）：

.《特洛伊无双》（PS3 / Xbox 360）
.《维新之岚 疾风龙马传》（NDS）
.《三位一体 龙士传说 零》（PS3）



TOP HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

《噬神者 神机解放》公布初回特典情报

《噬神者 神机解放》是今年2月4日推出的《噬神者》的强化版，完整继承前作4人组队合作对抗「荒神」的高速动作狩猎游戏，追加新剧本、新怪物、新武器、新系统等丰富要素。本作的初回特典，是可以改变NPC角色外观的角色下载卡，可以改变NPC在进行任务时的外观，现在已公开5个人的下载特典服装。

PSP《噬神者 神机解放》预定2010年10月28日发售。



《战神 斯巴达幽灵》公布限量版PSP同捆主机



SCEI预定今年11月2日推出的 PSP 动作冒险游戏《战神 斯巴达幽灵》，现确定将于北美地区将推出限量 PSP 同捆版，建议零售价199美元。

《战神 斯巴达幽灵》是人气动作游戏《战神》系列的前传作品，叙述斯巴达战士奎托斯获得战神般强大力量的经过。由之前负责开发制作《战神 奥林匹斯之链》的Ready at Dawn团队再度出马，将发挥PSP的机能极限，给玩家带来更细致的画面、更壮阔的场景、超过前作25%的游戏内容、经过改良的武器系统以及新的魔法。

《战神 斯巴达幽灵》限量PSP同捆版内容：

◆ 黑红混色版本3000型PSP主机。
◆《战神 斯巴达幽灵》UMD游戏光盘。
◆ 一组可下载PSN版《战神 奥林匹斯之链》的序号。
◆《特攻联盟》UMD影片。
◆ 2GB记忆卡。

HORI推出皮卡丘NDSi/NDSi LL两用充电座



日本游戏周边制造商HORI近日公布，将随《口袋妖怪》系列NDS平台最新作《口袋妖怪 黑白》同步于9月18日推出皮卡丘造型的NDSi / NDSi LL两用充电座「皮卡丘充电座DSi」。

「皮卡丘充电座DSi」采用《口袋妖怪》系列最具人气的皮卡丘为主题，附带NDSi / NDSi LL用连机器器，只要将NDSi / NDSi LL 放置在连接器上，就可以透过背后的电源插口连接NDSi / NDSi LL附属的变压器进行充电。安装NDSi连接器时的尺寸为245×155×220mm（高×宽×长），重量为580g。

「皮卡丘充电座DSi」预定9月18日发售，价格3980日元。

《KILLZONE3》发售日公布 多人连线模式公开

本刊讯　由索尼计算机娱乐（SCE）Guerrilla Games工作室开发的PS3第一人称射击游戏《杀戮地带3（Killzone 3）》，近日在西雅图举办的Penny Arcade Expo游戏展中公布了最新多人连线模式，并宣布本作将于2011年2月推出。

《杀戮地带3》延续前作故事剧情，并收录更广阔的关卡、更丰富的载具、更强大的武器与更强化的近身战斗系统，支援3D立体显示与PlayStation Move控制器操作。

从本次放出的最新多人连线模式画面中，玩家可以见识到承袭前作大受好评的绘图引擎并进一步强化改良的3D绘图表现，以及更丰富多变的近身战斗系统与武装载具。

PS3《杀戮地带 3》预定2011年2月22日在北美地区推出，前作官方发售了中文版，不知道这次SCE还会不会给中国玩家再次带来惊喜。



《怪物猎人 携带版3rd》发售日公布 12月狩猎解禁！



本刊讯　CAPCOM宣布制作中的《怪物猎人》系列PSP最新作《怪物猎人 携带版 3rd》确定将于12月1日推出，并预定于9月16～19日举办的“2010 年东京电玩展”现场开放试玩。

本作将收录系列历来最多的12种武器，还有包括“雷狼龙神王牙（ジンオウガ）”在内的新怪兽怪兽，以及包括“溪流”在内的新狩猎关卡，本作还强化了在前作里大受好评的随从猫系统，可以携带2只艾路猫同行，并且还可以自由更换它们的武器防具，本作依旧支持Ad Hoc / Infrastructure模式连线游玩。

PSP《怪物猎人 携带版 3rd》预定12月1日推出，价格5800日圆。



PSP版《白骑士物语》震撼发表

本刊讯　LEVEL-5人气游戏《白骑士物语》公布了全新作品的消息，本作命名为《白骑士物语 教条战争》，平台为PSP，和之前作品一样同样为RPG，世界观也相同，但不同的是本作是在描写距离《白骑士物语 光与暗的觉醒》1000年前的“教条战争”。

在PS3版《白骑士物语 光与暗的觉醒》1000年前，有个被称为“教条战争”的战役。在这个“骑士”刚被创造充满战乱的时代，魔法之国亚斯瓦（**アスヴァーン**）和伊修雷尼亚（**イシュレニア**）帝国这两大国处在对立的状态。伊修雷尼亚帝国将身为决战兵器的骑士投入战场，向敌对的国家－魔法之国亚斯瓦进攻。而亚斯瓦也以神秘的少女所带来未知的力量－骑士作为王牌，将她们送入战场中。在战场上遭遇的骑士们、在战乱的阴影里活跃的新势力，被历史的黑暗所消除，另一个不为人知的“白骑士物语”拉开序幕。

PSP《白骑士物语 教条战记》预计2011年发售，价格未定。

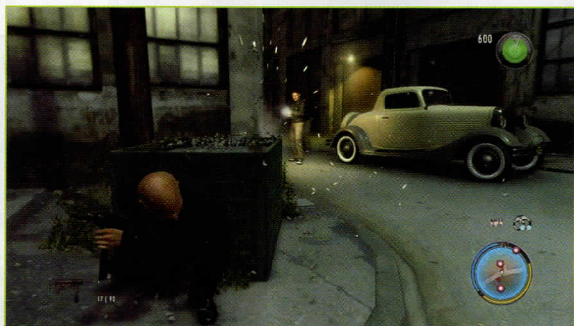




《黑手党2》第一波付费下载内容推出

本刊讯　2K Games近日宣布将在9月7日推出《黑手党2》的最新付费下载内容“Jimmy's Vendetta”。Xbox LIVE商店、PlayStation Network将提供付费下载，售价分别为800 Microsoft Points和9.99美元。

这次推出的DLC包含了超过30个全新的任务，游戏场景依然在帝国城内。藉由帮助吉米铲除爱尔兰及意大利帮派的阻挠成为老大，玩家将可以从完全不同的角度看到游戏中帮派斗争的剧情发展。玩家在游戏中将会收到各式各样的指令，包括飞车追逐、暗杀、爆破车辆等等，另外玩家在游戏中所获得的分数及成就将可同步至官方的排行榜，增加游戏的耐玩度。本次下载追加内容将会在9月7日推出。



经典作品《沙迦》复刻作品重生

本刊讯　近日SQUARE ENIX宣布，1991年在GB推出的《时空之霸者 沙迦3》确定将于今年冬季推出NDS重制版《沙迦3 时空霸者 影或光》，本作将以重现系列氛围为重点全面翻新，画面进化为全3D绘图。

本作描述在未来的世界发生了接近毁灭世界的危机，从未来世界送过来的三个小孩、和现代世界中的一个小孩相遇，并一起冒险的故事。游戏中可以分别使用人类、超能力者、机械、生化人、兽人、怪兽6个种族进展冒险故事。本作在战斗中人物数值会成长，也会学到新招式。成长方式、战斗风格和可使用武器都会随着玩家之前选择的种族而有所不同，可以依自己的喜好自由培育角色。根据武器的种类，学到的技能会有所不同，也有和同伴连携发动的必杀技。

NDS《沙迦3 时空霸者 影或光》预计2010冬季发售。



历经跳票12年!《永远的毁灭公爵》将于2011年上市

EVENT 美国专讯

本刊讯 尽管经历一波三折，游戏开发商Gearbox终于在北美PAX展上宣布《永远的毁灭公爵》将在2011年发售，并且在现场提供Demo版本供玩家试玩。

《毁灭公爵》原开发工作室3D Realms在2009年宣布关闭并停止《永远的毁灭公爵》的研发，并因此与发行商Take Two对薄公堂。而Gearbox于9月5日正式宣布收购3D Realms旗下经典第一人称射击游戏《毁灭公爵》的所有权，这也意味者Gearbox未来若再推出任何有关《毁灭公爵》的作品都不需再经过3D Realms的授权。就此本作改由Gearbox开发，Take Two发行。相信《永远的毁灭公爵》不会再让各位玩家继续永无止境的等待了。



GearBox公司CEO的Randy Pitchford表示，在经历了十年的等待之后，我们终于可以让玩家在北美PAX展上实际体验《永远的毁灭公爵》的Demo版本。目前游戏的制作过程已经进入尾声，《永远的毁灭公爵》包含了单人及多人联机模式，并将于明年在PS3 / Xbox 360 / PC平台上发售。



TOP 新闻直击 HOT TOP GAME NEWS

《毛线卡比》时隔10年家用主机再登场

任天堂近日公布，《星之卡比》系列最新作《毛线卡比》日语版将于10月14日登陆Wii平台。今年E3展公布的《毛线卡比》是继2000年在N64登场的《星之卡比64》之後，时隔10年再次在家用机上登场的《星之卡比》系列最新作。

本作采用以拼布艺术风格表现的独特绘图机器构成画面，感觉非常温馨可爱。卡比这次拥有了毛线能力，让他能自己制作具备攻击能力的道具，或是在水面下变身鱼类，以及飞碟、坦克等。另外在本次公开的影片中，可以看出这次的游戏支持双人同游。

Wii《毛线卡比》预定10月14日发售，售价5800日元。

《电脑战机 Force》预约特典公开

2001年发售的街机版《电脑战机》系列第3作的强化移植版《电脑战机 Force》，继承系列快节奏动作射击对战游戏的特色，并首度导入2对2合作对战模式，画面配合Xbox360硬件提升为高分辨率，并追加诸多新要素。

本次SEGA 公布了本作的预约特典，为可以自由改变女性型电脑战机体型的「Fetish 解放码」。使用后可以自由改变「飞燕」系、「天使」系机体的胸部零件的大小。使用这一机能需要连接Xbox LIVE启用「Fetish 解放密码」后，游戏中的机体选择画面即可进行调整。

Xbox 360《计算机战机 Force》预定 12 月 22 日推出，一般版价格 6090 日圆，包含 6片装全系列原声音乐CD与B5设定数据集等附加周边的初回限定版价格10290日圆。

《使命召唤：黑色行动》新模式发出

制作厂商Treyarch表示将会在游戏中新增“战斗训练模式”，藉由各种不同设定的电脑AI组成对手来训练玩家的反应速度。在战斗训练模式中，玩家将可与朋友组队共同对抗电脑，并将会有独立在多人模式之外的排名系统。官方表示，约有三到四成的玩家从未尝试过多人模式，他们只玩过单人战役模式，而新增此模式的目的就是在于让那些玩家可以循序渐进的体验到多人模式的乐趣。

值得一提的是在游戏中还将加入录像功能，玩家可以保存录像文件并分享至网络上，或是可以下载高手的录像文件观摩技巧，官方近期内还将会放出更多关于录像模式的相关介绍。



改良型新款Xbox 360无线手柄11月发售 配备可调节式方向键

HARD 美国专讯

本刊讯 微软Xbox LIVE程序设计总监Major Nelson8 月 31 日在博客上透露，将于11月推出配备深浅可调节式方向键（D-Pad）并采用特殊银灰配色的改良型新款Xbox360无线手柄与充电套件同捆包。

此一新款Xbox360无线手柄特别针对许多玩家不满的方向键进行改良，可通过旋转方向键的方式来调整圆盘部分的深浅，让中央的十字部分能比以前更为突出盘面。

除此之外，该手柄具备凹面模拟游戏摇杆与灰色系配色的A / B / X / Y键等不同于以往手柄的造型样式，本体则是采用冷峻高雅的无机质感的银灰配色。

改良型新款Xbox360无线手柄预定11月9日于北美地区发售与充电套件同捆的「游戏与充电套件」，价格64.99美元，目前尚无单独贩卖版。







←新版十字键可以自由调整深浅度。



《七龙珠 猛烈爆发 2》11月11日发售 预定将收录特别重制动画

SOFT 日本专讯

本刊讯 NAMCO BANDAI Games预定2010年11月11日发售PS3 / Xbox360版动作对战游戏《七龙珠 猛烈爆发2》。本作是2009年发售的格斗动作游戏《七龙珠 猛烈爆发》更进一步强化的续作，新旧角色总计将超过百位。画面将会呈现符合次世代平台水平的高画质动画风格画面，并再导入新的战斗系统，新模式等等。

另外作为本作的新卖点，将会收录过去在红白机登场的「七龙珠Z外传 赛亚人灭绝计划」和其特别动画重制版。本篇外传「赛亚人灭绝计划」的设定集将会作为本作的预约特典，龙珠爱好者切不可错过。

PS3 / Xbox 360《七龙珠 猛烈爆发2》2010年11月11日发售，建议零售价7329日元。





盘丝洞里唐僧要洞房? ——上海幽幽手游新作八卦出炉

SCOOP 国内专讯

本刊讯 继成功推出手游单机游戏《苍魔幻世录》后，上海幽幽在近期又推出了两款手游新作。一款为益智类的手游《八卦西游之勇闯盘丝洞》，另外一款则为棋牌类游戏《疯狂斗地主》。

《八卦西游之勇闯盘丝洞》是一款以西游记故事为背景的益智类游戏。游戏中的唐僧被蜘蛛精骗到了盘丝洞中，蜘蛛精强迫唐僧与其洞房，不想一向软弱的唐僧竟然用“无敌口水功”把蜘蛛精摆平，而后就开始了在迷宫般盘丝洞中的逃亡之路。游戏中的人物对话风趣幽默，令人忍俊不禁。同时，游戏中的各种迷宫设计别出心裁，玩家不单要选择正确的道路，而且进行复杂机关的解谜，一般需要玩家动上一番脑筋方可通过哦。在逃亡过程中，唐僧以前读过的经卷此时终于派上了用场：金刚经能够摧毁面前的障碍物，般若经能够放慢时间。如果每关能够在限定时间内通过的话玩家就可以获得一个经卷，金刚经和般若经可是都必须通过消耗经卷才能使用。每关的通关评级在过关画面中一目了然，为方便广大玩家游戏中在选关界面还可以查询到此关的相关信息。





相比于《八卦西游之勇闯盘丝洞》的新奇搞笑，《疯狂斗地主》就要简洁得多了，游戏取决于扑克牌类斗地主游戏，游戏画面丰富多彩，与之前的《八卦西游之勇闯盘丝洞》一样同为经典游戏的复刻之作。

两款游戏均支持上百种的手机型号，适合各类手机用户。

游戏下载请登录：

移动梦网-游戏（百宝箱）-益智-八卦西游之勇闯盘丝洞

移动梦网-游戏（百宝箱）-棋牌-疯狂斗地主

更多精彩游戏请访问wap.wiyoyo.com

咨询电话4008123330

科隆电玩展惊现GT5最新消息



游戏新模式解析



1. GT LIFE – A-spec / B-spec –

要当驾驶员还是教练？两种不同的“赛车生涯”可供自由选择！

至今为止推出的系列作品中受到众多玩家喜爱的「GT模式」所具备的功能，在本作中将大幅强化，以「GT LIFE」的全新面貌与玩家见面！在新的「GT LIFE」模式当中，通过执照考试、参加竞赛赢得奖金、购买更高价的车种、挑战更高阶的竞赛直到通关的整体方向并没有任何变动。不过，在这次的作品中，达成目标过程的「赛车生涯」将会分成两种。



选择A-Spec体验驾驶员生涯

在A-Spec模式中，你将扮演一位赛车驾驶员。你必须亲自手握方向盘，磨练驾驶技术以挑战各种赛道与比赛。『GT5』作为一款驾驶模拟游戏，这是系列始终如一的经典模式。



选择B-Spec挑战经理生涯

在B-Spec模式中，你将担任车队经理。并非亲自上场奔驰，而是通过育成AI驾驶员，借助在竞赛过程中给予适当指示以迈向胜利。自从『GT4』开始登场的B-Spec模式在本作中将进化到一个完全不同的境界，可以堪称“赛车RPG”。『GT5』的另一项招牌要素，在此宣告完成。B-Spec模式中登场的AI驾驶员各自都拥有能力值、当前状况、性格等设定，并会因为参加竞赛而改变。随着驾驶员的状态不同，有时他们未必会完全遵照身为车队经理的玩家的命令。你需要用和亲自手握方向盘时不同的另一种认真态度来面对这一挑战。



2. GT LIFE – Charms –

丰富你的赛车生涯的各种场所



车库Garage

舒适的赛车生涯的基础，就建立在优秀的车库之上。在这里我们可以收集和管理自己的爱车。为了使玩家一目了然且能简单整理游戏中超过1,000台的收录汽车，车库中融入了制作人相当多的努力。

经销商Car Dealer

使用竞赛中取得的奖金购买新车。您也可以在此好好鉴赏店头陈列着的所有追求极致水平的车种。

中古车商Used Car Dealer

比起新车价格更合理的中古车。贩卖的车种将随您造访的时机而改变，经常来此看看，或许能有意外的发现。

改装厂GT Auto

轮胎、悬吊系统、车身／底盘、排气系统以及引擎。在这里可以通过各式各样的零件来改装爱车。

执照License

通过克服预先准备的众多小测验，从驾驶的基础以至于高手级的赛车技巧，一并习得。

练习Practice

可以单独自由试跑做为练习。适合用来帮助玩家克服不擅长的赛道，或是测试新调整好的车辆设定。

3.我的空间My Lounge

在线相会！共享我们的私人空间！

本作中每位玩家在线都拥有一间名为我的空间（My Lounge）的个人专属赛车空间。那是只允许您在PSN中已登录的好友才能进入的私人场所。在我的空间中，你可以自由设定竞赛的规则与赛道，和好友们共同举办竞赛。能够参加比赛的人数最多可达16人。就算不亲自参加比赛，也可以通过彷佛自己在参加车赛般充满临场感的视点观赏正在进行的竞赛；而在竞赛正式开始前，还能在自由试跑状态下待机直到一切就绪。开赛后其他好友仍然可以观战，并同时使用聊天功能。

赛道编辑器Course Maker



本作中系列首次加入「赛道编辑器」，只要你选择好基本主题，设定赛道长度等数种参数，便可以简单地制作出一条合乎所设条件的赛道。设定完成后，便可以将其在线发布，邀请好友一起同乐。

卡丁车参赛Racing Kart

卡丁车将初次在『GT』系列中登场。通过小型赛车发掘赛道的新魅力制作人运用『GT』系列作品中积累的经验和技术，彻底重现出卡丁车所特有的机制与动作。通过和一般车种完全不同的车高、尺寸以及车体动作，感受熟悉的『GT』转变成完全不同的世界的瞬间体验，发掘各种赛道的新魅力。





访谈《GT5》制作人山内一典 畅谈科隆展会内外的游戏详情

万众瞩目的PS3独占赛车游戏《GT赛车5》继6月份的E3上公布了发售日定为今年11月后，在上个月在德国科隆举办的Gamescom游戏展上又公开了游戏相关的最新消息，就此让我们对游戏制作人山内一典（以下简称山内）进行采访，请他来为我们讲述本次发表的《GT5》中游戏模式等追加变更设定的详细情况。

——在这次发布会中游戏的相关系统设定也逐渐明了了呢。

山内 本次发表的内容还不过是游戏系统的一部分。首先值得一提的就是玩家作为赛手控制赛车的A-spec模式和作为经理人指挥电脑进行比赛的B-spec模式在新的游戏中变为同等程度的重要了。

——同等重要是指?

山内 在前作中B-spec模式仅仅作为实验性加入的模式，而在本作《GT5》中，两个模式下可以分别进行通关。游戏各个赛程等在两种模式中基本相同，两方都能够100%体验游戏的乐趣。

——"基本相同"也就是说还是有不同的地方吗?

山内 打个比方就是某个赛道在A-spec模式中是3周的短程赛，而在B-spec模式中则有可能要跑到15分钟。毕竟B-spec模式是以战略性为重点的模式，仅仅3周就结束了未免太没意思了（笑）。在《GT5》中A-spec与B-spec将得以明确的区分，分别作为独立的游戏而进行制作开发的。

——原来如此。据说在B-spec中驾驶员的成长要素也更为细分化了呢。

山内 在前作中仅仅是路线、驾驶和冲撞几个方面分别具有熟练度与能力，并且可以通过比赛提升的设定。而在本作中更进一步为驾驶员追加了不同的性格、体力、精神力等等要素，譬如发生冲撞的话容易急躁，开车时间长了会因为疲劳而出现失误等等。比赛中如何管理驾驶员将变得更为重要。

——无谋的去冲撞他人，说不定会反而将自己的车子弄坏，丧失比赛的机会，这种情况也会出现呢。

山内 确实如此呢。这种事情在现实的比赛中也很常见的。

——说起来究竟是因为如何的原因而决定将B-spec制成正式的游戏模式的呢?

山内 《GT》的玩家中既有技术与F1赛车手比肩的猛者，也有完全不擅长但是由于喜欢赛车而来玩游戏的人，存在这两种不同的极端。但是按照以往的模式，能够不断赢得比赛收集全部赛车的终归只有技术好的少数玩家。为了解决这种情况，将游戏设置成为无论哪个等级的玩家都能够同样享受游戏这种平衡的掌握其实是很难的。这一次我们通过完全加入B-spec模式来做到这一点，算作我们为玩家交上的一份答卷吧。

——不仅仅是方便初学者，B-spec所特有的游戏乐趣也有不少的哦。

山内 是这样的。游戏中能够给玩家一种作为车队经理的感觉，享受充满偶然性的驾驶员育成，这正是B-spec的妙处所在。另外在这里驾驶员可以进行复数同时育成，譬如在耐久赛中可以是多名驾驶员轮流上阵参赛这样也是可以的。

——这听起来倒是很有趣呢。那么接下来请介绍一下"我的休息室"吧。

山内 这是为了方便玩家与朋友伙伴进行比赛交流时使用的模式。也可以只进行观战，或是随便发表评论，场外玩家的评论也会确实地传达给正在比赛的玩家们的（笑）。之前系列中也有过不定人数参加的在线"公开赛"模式，不过那个说起来更应该算是高手们的竞技场。这个可以在认真对决的时候使用，平时就在我的休息室轻松的玩一下就可以了。由于每位玩家都有一个专属休息室，所以到他人休息室去玩的这种乐趣也是存在的。

——那么有关其他的发表内容，本作中天气的表现也会有所进化的哦?

山内 本作中天气将在比赛中实时发生变化。虽然有些部分尚待调整，无法告知大家究竟是在哪个比赛的哪条赛道，但可以说的是，本作中的天气变化将会追求达到真实比赛的效果。

——有关摄影模式，有什么显著的变更点吗?

山内 需要特别指出的是，本作游戏对应3D显示，摄影模式也将支持3D照片的摄影。当然想要实现正常阅览对应3D显示的电视和3D相片浏览器也是必要的。还请大家务必体验一下。顺便一说，正式比赛中的影像也支持3D的哦。

——真的是充满了新要素呢。

山内 虽说如此，本作实际上还是处于系列作品进化的延长线上而已。在此之上追加了B-spec这种针对并非以往的用户层也能享受乐趣的游戏要素，通过在线模式将游戏拓展开来。这或许可以称作是《GT》游戏的一种新的形态吧。

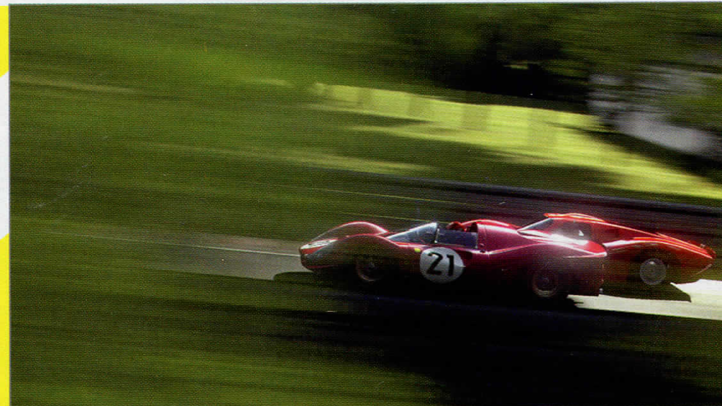
——游戏的发售越发令人期待了呢。

山内 最后给大家带来一个惊喜。在本作《GT赛车5》中将普通车辆换装成赛车的Racing Modifie模式也将复活哦。

——真的吗?

山内 当然全车种对应果然还是有些困难，但是那些"说不定会有"的车型我们会一定尽力为大家实现的。还请大家敬请期待吧!





クロヒョウ 龍が如く新章

SEGA的大人气游戏《如龙》最新作《黑豹 如龙新章》近日公布了许多游戏系统相关消息，本作舞台依旧是以新宿歌舞伎町为范本的“神室町”，和以往系列作相同，游戏中会出现很多现实中真实存在的店铺，玩家可以在这些实际存在的店铺里购买道具或者消费用餐，也可以在夜总会或者棒球场等娱乐场所游玩。根据主角的行动，我们会在街上发生战斗或是支线剧情，非常真实的体验在神室町生活的感觉。

PS Portable PSP	本刊译名：黑豹 如龙新章		2010年9月22日	
	动作冒险	SEGA	6279日元	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

全新的如龙作品 见参!!

重回熟悉的神室町



↑这家百货商店玩过前几作的玩家应该再熟悉不过了



↑这里白天和晚上会提供不同食物



作为《如龙》系列一贯的游戏风格，本作中众多的迷你游戏得到了保留和进化，棒球场、保龄球馆、UFO机、卡拉OK等等众多迷你游戏也都调整成适合PSP游玩的形式登场。在进行游戏主线和支线的时候，来这种休闲场所轻松一下是非常有趣的事情，这也大大增加了游戏的耐玩度。



↑看来本作还有卡拉OK这个迷你游戏，希望这次的歌曲能再多一些，主角唱歌的声音能再好一些……

这里还是我们熟悉的那个灯红酒绿的世界



←图片中是本作中新加入的打工模式里的汉堡店。



↑这里是本作中打工场所之一的夜店，不知道主角在这里需要干什么工作，怎么想也不可能让咱上去跳钢管舞吧？！

在本作中要生存下去可能需要打工，总共有4个地方可以打工，分别是“汉堡店”、“冰淇淋店”、“拉面店”、“夜店”。每一个打工场所都会以不同的迷你游戏来进行打工。在前几作中主角都是以客人的身分入店，在本作则变成站在柜台后的店员，这使得玩家可以在不同的角度体会神室町不同的风貌。





→右图是另外一个打工地点“拉面店”，在这里主角要招呼客人点餐用餐等等

丰富多彩的迷你游戏再临





前几作中受到怪叔叔们一致好评的“马杀鸡”迷你游戏在本作中得以保留，各位蠢蠢欲动的玩家，到时候可不要一时激动把心爱的PSP给丢到地上了~（笑）话说我个人喜欢三代里面的mm哦~






战机IKUSA

80年代作品《战斗吧！IKUSA -1》和《冒险吧！IKUSA-3》主角机，初次参战。

VF-25F

《超时空要塞F》初次参战。继《A.C.E.R》中作为剧情主轴，本作亦将大放异彩。




EVA初号机

初次参战作品的《EVA新剧场版》。人类与使徒的战斗在异世界继续！






断空我NOVA

机战常客《超兽机神断空我》的新作《兽装机攻断空我NOVA》，多人份精神的是卖点。

热血

必中








命运高达

《机动战士高达SEED DESTINY》的主角机，前作《机动战士高达SEED》本次也将参战。

NINTENDO DS NDS	本刊译名：超级机器人大战L		2010年11月25日
战略机战	NBGI	6090日元	日版
卡带	1人	记忆卡容量未定	审查预定

继去年3月DS上推出了《超级机器人大战K》之后，本次机战系列的正统续作再次降临掌机平台。本次《机战L》再次大量采用新作品参战，传统的高达系列只剩新机动战记W剧场版还有C.E.世纪的SEED两作，其他大部分是由7、80年代经典老作品的重制版或是新版续章，阵容还算值得期待。作为继W、K之后DS上的第三作机战，在技术更加成熟的同时也难免面临难以有所进化提升的窘境。不知本次寺田胖子将给我们带来怎样的惊喜，又或是迎来我们怎样的口水，还请期待今年11月25日的到来吧。

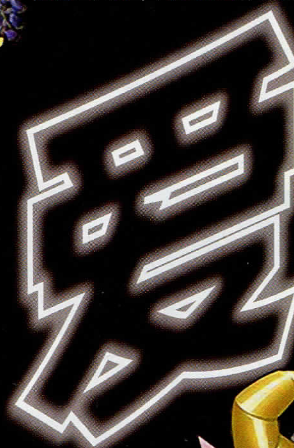



GODANNAR TDM

《神魂合体GODANNAR》一二季中的机体，男女主角夫妇的合体机。前作K中首次正式参战。

钢铁吉克

同名动画《钢铁吉克》的最新续篇《钢铁神吉克》中的主角机。



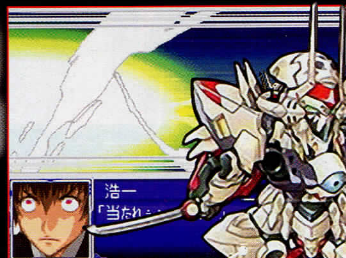
爱




孔巴德拉V

《超电磁机器人孔巴德拉V》的主角机，同系列的《超电磁万能侠波鲁提斯V》也将参战。

觉醒


新参作品《武装机甲铁之莱茵巴雷鲁》，GONZO遗作之一，同为"平井久司脸"的作品之一。

莱茵巴雷鲁

凯王

《新大空魔龙LOD》的机体。动画原作是70年代经典《大空魔龙》的现代重制版。






心灵之扉为

PS Portable PSP	本刊译名：光明之心			2010年12月16日
	角色扮演	SEGA	6279日元	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	12岁以上

打动心灵的故事，迷之少女所失去的心魂与记忆之门就此开启……
感动传达至内心深处的RPG就此诞生~



主人公 黎库

涅丽丝

阿米尔

艾亚莉

Shining Hearts

シャイニング・ハーツ

由知名插画家Tony大神经手人设的第三作《光明》系列，继前两作PS2平台的《光明之泪》、《光明之风》之后，本作《光明之心》首次登陆PSP掌机平台。延续前作通过与各女主角的内心交流，抽出对方心之剑的设定。本次的主题依然是“心灵”。将正统派幻想角色扮演与日常生活中的交流所融合的RPG游戏年末将新鲜登场。收集人们满溢而出的“心灵”，可以使主角们所住的岛的构造与形势发生变化。以如此特别的世界为舞台，编织羁绊、友情与爱的主题的故事。在寒冬的年末，由这一充满人与人温馨的心灵故事带给你一个不一样的圣诞吧

温达利亚岛上的平稳生活



岛民的交流与壮大的冒险

↓岛内的居民由人类、精灵、矮人和兽人族组成。





↑本作战斗方式一改之前系列的即时动作，而采用传统指令式。

女主角 三人娘

男主角黎库作为流浪剑士漂流到温达利亚岛上，在岛上的面包店开始工作并结识了三位女主角。我们需要从中选出一人作为另一位主人公开始冒险。而在魔法面包店工作的三位女主角作为修女、猎人和魔法使，三人分别具有不同的能力。



你而敞开

吟游王子 拉古纳斯

红茶王女 露菲娜

迷之少女 辉夜

影之侍女 罗娜

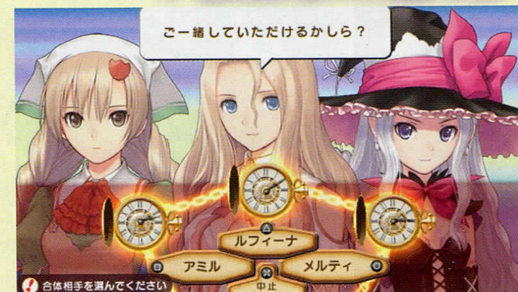




作为主人公们的据点的是一条基地船，同时也兼作众人的移动手段。随着故事进展也会进化的哦。

不断进化的基地船

温达利亚城中居住的可靠同伴们。作为温达利亚的王子，拉古纳斯虽然外表轻浮，但内心温柔是个可以依赖的家伙。公主露菲娜是拉古纳斯的妹妹，温柔优雅，可以说是正统的王家淑女。而公主侍女的罗娜是兽人族的少女，天然呆却擅用刀剑。





←合体技与所有同伴都可以使出，是否根据好感度不同威力会有差异呢？





↑在水池或是海滩等处可以钓鱼，可以记录最大钓果。而且或许会有其他用途也说不定哦。

日常中的素材搜集





华丽的魔法战斗效果

预约特典「海贼秘宝」



←特典附赠设定原画集、原声音乐集、角色声音集，及PSP用配件等。



EyePet™
Your Virtual Pet

PS Portable PSP	本刊译名：EyePet		预定2010年冬季
	模拟养成	SCE	价格未定	美版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	全年龄

本作是移植自2009年10月推出的PS3版同名作品，本作将会继承PS3版所采用的“Augmented Reality”技术，通过PSP摄影头将虚拟角色融入真实环境中，让玩家在室内户外各个场所与虚拟宠物小猴进行互动游戏。本作十分适合喜欢可爱事物的玩家，前作就受到了很多女性玩家和家长的喜爱，今年推出PSP版本可以说是相当明智的决定，闲暇之余和家人朋友一起来放松一下会是很好的选择，建议手头有PSP的玩家届时买一张回去，肯定会大大提升自己的人气友好度（笑）。

神奇宠物转战掌机平台再次虏护玩家心灵！

游玩本作时只要将游戏附赠的卡片摆在自己喜欢的地方，并用PSP摄像头对准卡片拍摄，游戏就会自动将虚拟宠物小猴合成到摄像头所拍下的影像中。依靠PSP随身携带随时游玩的特性，让小猴不受场所限制，随心所欲的在室内或户外游玩。玩家还可以结合现实中存在的物品和小猴互动，将互动可能性无限扩大！

大家好哦！我从PS3那里跑到PSP来了，快点把我领回家吧~





这花丛比下面那堆大菜花好多了~有红有绿的多好看~



啊！原来呆在泡泡里面是可以飘起来的，不过我在考虑怎么下去的问题……



哇！这家伙是天鹅还是大鸭子啊？我过去研究下~

从蛋壳出来的猴子？管他是什么，可爱才是王道！



这花怎么看都像大菜花，好吧，当我什么都没说过~快来和我在大菜花上游戏吧！





给我穿上这身行头难道是要去潜水么？这个……虽然我是小猴子，不过我只会狗刨式~



天天跑来跑去，一定要按时给宠物洗澡哦~

Majin The Fallen Realm



《魔人 帝国陨落》是由曾经手过《源氏》等作品的游戏共和国（Game Republic）开发制作。本作是一款以奇幻异世界为背景的动作冒险游戏，在游戏中玩家将扮演青年盗贼托佩雷并与传说魔人优尔伦克尔结伴冒险，最终将取回魔人失去的力量并以其来对抗笼罩王国的黑暗势力。

平台	本刊译名：魔人 帝国陨落		2010年11月23日	
PS3	动作冒险	NBGI	59.99美元	美版
X360	蓝光/DVD	1人	分辨率未定	审查预定

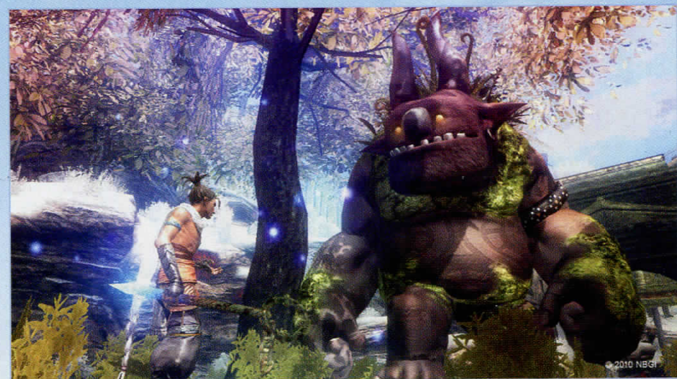
强悍的魔人



魔人优尔伦克尔拥有压倒性的力量，武器为拥有魔人之力的铁杵，好在这个家伙将成为我们的同伴而不是敌人。

搭档并肩闯难关





←在游戏过程中，我们还将更多的见识到主角托佩雷和搭档优尔伦克尔携手合作的场面。

取回魔人的力量 去拯救崩溃边缘的昔日帝国吧

游戏故事主要叙述了在遥远的过去，有一位率领神之使徒的年轻人统一了分裂相争的许多小国建立起了一个统一的王国。在历代兼具勇敢与贤明的君王领导下，这个王国发展成为了一个无可比拟的大国，不仅科学技术处于领先地位而且人民的生活也相当富足。就在大家都相信这样的繁荣能永远持续下去的那一天...一夜之间，王国轰然崩塌——国土被黑暗所覆盖，凡是踏入此处的人都再也没有回来过。自此经过了百年的岁月，为了保护故乡的森林不受黑暗势力侵害，青年盗贼托佩雷勇敢地潜入“被黑暗笼罩的王国”，并在王城牢狱中遇见被囚禁的神秘生物“魔人”，一段新的传奇也就此展开。



一切的一切 都是为了打倒黑暗

←主角的冒险之路异常凶险，因此活用魔人能力将是取胜的关键。



运用魔人能力来对抗强大黑暗势力的侵袭

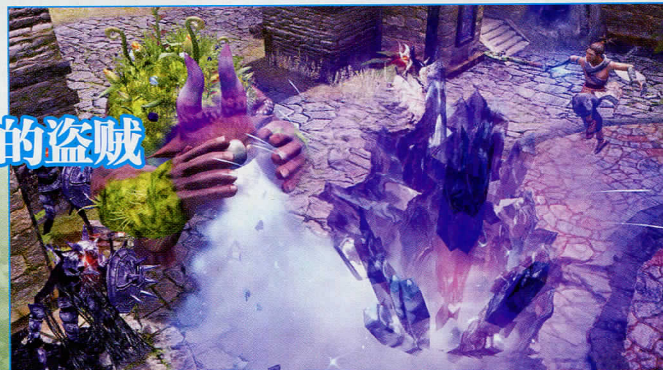




←强力电流不仅是攻击敌人的手段，同时也是解开许多谜题的关键。

身手矫健的盗贼

用陆续找回的魔人能力来解开机关



←轻巧的身手联手强大的力量，就让他们来联手净化黑暗。

天生能与动物沟通的特殊能力



Castlevania
Lords of Shadow



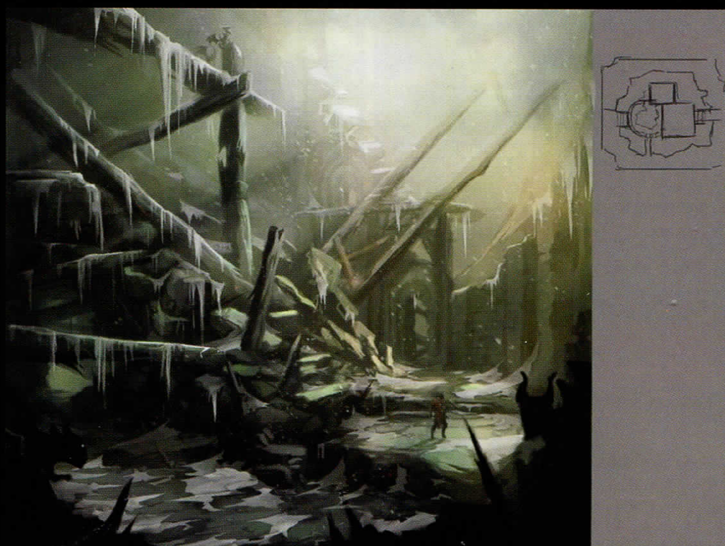
圣骑士的救世之旅 绝无坦途……

挥舞长鞭对抗黑暗势力



小岛秀夫亲自出马 领衔制作团队 暗影主宰今秋降临





《恶魔城：暗影主宰》将是该系列首度登上 次世代平台Xbox 360与PS3，同时，这次的游戏制作更是将由小岛秀夫亲自担当。《恶魔城》系列在我国玩家群体中享有较高的人气，特别是于PS平台推出的《月下夜想曲》以及在GBA平台上推出的《月之轮回》《白夜协奏曲》和《晓月圆舞曲》。

PS3 / X360	本刊译名：恶魔城 暗影主宰			2010年秋季预定
	动作冒险	Konami	价格未定	美版
	蓝光/DVD	1人	720P	审查预定

3D化的《恶魔城》——直冲入天！抑或 堕入地狱？

作为Konami脍炙人口的知名游戏系列，《恶魔城》虽然在GBA和PS上取得了空前的成功，但是作品的每一次3D化却都不尽如人意。之前Konami在PS2平台上的两次3D化尝试——《无罪的叹息》与《暗黑的诅咒》都没有取得系列一贯的好评与口碑，反而在玩家群体中恶评如潮。此次Konami再度大胆尝试系列的3D化，但对于该系列的忠实粉丝来说会是天堂还是地狱呢？



摇身变为《战神》般的爽快战斗



游戏中玩家将扮演与吸血鬼猎人贝尔蒙特家族有关的精英组织“光明兄弟会”成员——圣骑士加百列（Gabriel），受死去妻子玛丽（Marie）灵魂的引导主角将踏上救世之旅，就让我们共同探究那隐藏在未知神魔面具背后的真相吧。

挚爱的引导





全新剧情 革命进化

末日降临 只有救世者才能击败黑暗

从目前官方所放出的相关宣传影像来看，广阔而秀美的游戏场景是本作的一大特色。《恶魔城》以往历代作品的游戏场景大多处于阴森的恶魔古堡中，但本作却截然不同，这也预示着《暗影主宰》将会以全所未有的崭新形态来和大家见面。不同于以往任何一作的次世代《恶魔城》会带给我们惊喜吗？

王牌制作人魅力领衔 小岛秀夫引领新作革命

小岛制作（Kojima Productions）必属精品，这早已成为了玩家们的普遍共识。从《合金装备》到《黄金太阳》再到《Z·O·E》，小岛秀夫曾为我们呈现过无数的精彩瞬间。此次的《恶魔城 暗影主宰》Konami再次请小岛出山亲自压阵，希望能一改《恶魔城》3D化疲软的状态，那么就让共同见证王牌制作人的深厚功底吧。

不思議のダンジョン 風来のシレン5 フォーチュンタワーと運命のダイス

NINTENDO DS NDS	本刊译名: 不思议的迷宫 风来的西林 命运之塔与幸运之骰		预定2010年12月
角色扮演类	Chunsoft	6090日元	日版
卡带	1~2人	记忆卡容量未定	全年龄

近日NDS平台迷宫探索角色扮演类游戏《不思议的迷宫 风来的西林 命运之塔与幸运之骰》公开，制作公司Chunsoft表示本作会在今年12月发售。《不思议的迷宫 风来的西林 命运之塔与幸运之骰》是今年年初发售的《神之眼与恶魔肚脐》续作，本作中主角依旧是迷宫冒险家士廉（シレン），还有他的好朋友鼬鼠小不点（コッパ），而且这次追加了新角色达欧（タオ），在本作中他们要挑战的是传闻里面住着命运之神リーバ的"幸运之塔"（フォーチュンタワー）。



不思议的迷宫 士廉再次启程







小不点



←左图是本作战斗画面，战斗模式还是和之前系列一样的头顶视角，直接在地图中攻击敌人，战斗中敌我双方造成的具体伤害数值会在屏幕下方显示。

可以和朋友一同联机冒险啦！



↑两个士廉同时出现在屏幕中，画面左上角还能看到联机的信号图标，看来本作确实可以两人联机。

官方公布的情报里在游玩人数的中写着1~2人，结合左面的游戏截图可以确认有两个士廉同时冒险，这代表本作至少可以两人联机游戏，至于还会不会支持更多玩家一起游戏那需要继续等待官方放出更多情报了。

全新角色可爱少女登场！

达欧是在"幸运之塔"里担任向导的少女，性格开朗喜欢恶作剧，但意外的很精明，在迷宫里达欧会和主角一起战斗，帮助主角攻克各种各样的关卡。



↑在本作游戏里达欧会是一个什么样的人物呢？难道会是治愈类型吗？女孩子一般都擅长这个吧。



达欧

LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

美丽与智慧结合

在阿兹台克的古老传说中
曾有一场古老的战争
光明与黑暗的对决
光明之神和他的族人浴血奋战
最终烟界之镜封印了黑暗
为世界带来了和平
随着时光流转
那面神秘的镜子从此杳然于人世……



魅力考古学家再度出山

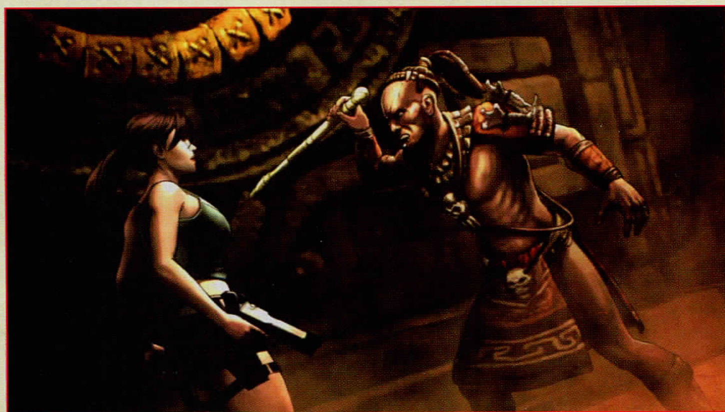
在本作的故事中，性感美丽的女考古学家劳拉．克劳馥特（Lara Croft）在经过缜密的调查后将只身前往中美洲的神秘丛林之中追寻那面失落已久的烟界之镜（Mirror of Smoke）。

《古墓丽影》系列最大革命？！全新视角下的探险与战斗



PS3 / X360	本刊译名：古墓丽影：光之守护者		2010年冬季预定	
	动作冒险	SQUARE ENIX	价格未定	美版
	蓝光/DVD	1-2人	分辨率未定	12岁以上

《古墓丽影》系列最新作《古墓丽影：光之守护者》，此次将由开发过许多经典动作游戏的Crystal Dynamics负责制作，并且最终由SQUARE ENIX代理发行。这次和以往系列作最大的不同点在于游戏画面的呈现由以往的3D立体视角改为了类似于《博德之门》的斜45度俯视视角，游戏中一贯令玩家伤透脑筋的机关解谜和刺激的战斗场景此次都将得到崭新的诠释。在游戏中，玩家将一如既往地操纵身手矫健的劳拉在废弃神殿、毒沼、火山等各具特色的地图中展开冒险。当你面对四面八方涌来的怪物时，还犹豫什么呢，赶紧拿出手上的家伙来尽情招呼它们吧！还有大量的圣器等待你去收集喔。



更具挑战性的冒险场景



↑在这个看似凶险的机关设置中，劳拉的钩索将会起到至关重要的作用。

↑遍布于毒沼中会放出毒气的奇怪植物，估计又会给大家带来不少麻烦。

←重型武器电子炮拥有一击毙命的强大威力，不过漫长的发射间隔是它的最大缺陷。

与光明之神齐心协力 传说之谜等待你来揭开



关卡的途中有一些名为挑战墓穴的小型房间，这里的谜题比一般路线的要难上许多，虽然挑战成功与否对主线流程没有影响。但若是成功解开机关就可以得到贵重的圣物，玩家们务必要来尝试看看。



↑虽然难度更大，但相应的报酬也很丰厚。

↑远古战争中的光明与黑暗之神再度复活，新的战争拉开帷幕……



光明与黑暗、正义与邪恶 这是永无止境的战斗

維新の嵐 疾風龍馬伝

しっぷうりょうまでん

NINTENDO DS NDS	本刊译名：维新之岚 疾风龙马传			2010年秋预定
	文字冒险	KOEI TECMO Games	价格未定	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	审查预定

《维新之岚 疾风龙马传》是KOEI TECMO Games即将推出的一款NDS冒险游戏。游戏中玩家要扮演日本传奇人物坂本龙马周游日本，在本作中会有很多精美的CG图片，而且各个人物都有丰富的表情。

本作故事发生在美国黑船强行开港后受到现代潮流冲击的幕府末年，玩家需要不断提升自己的能力，与各式各样的人物交流，增加同志建立人脉，最终达成革新日本的目标。

千叶佐那

江户北辰一刀流的师傅千叶定吉的女儿，对龙马抱持着好感。









中冈慎太郎

回到日本幕末时期 那个充满刀剑与友情的年代

→中冈慎太郎和龙马一同离开土佐藩，具有不输给龙马的能力，为说服萨摩而在全国中奔波。



坂本龙马

感受坂本龙马传奇的经历

GUN LOCO

XBOX 360 X360	本刊译名：Gun Loco			2011年预定
	冲刺动作射击	SQUARE ENIX	价格未定	美版
	DVD	游戏人数未定	720P	审查预定

近日SQUARE ENIX公布了一款风格另类的射击游戏，SE把这款游戏定位为"Sprint-Action-shooter"，意为"冲刺动作射击"。玩家平时在地图上东奔西跑，看到敌人就开枪射击，场景中有许多类似跑酷运动的障碍物，这给我们提供了更多耍帅的机会，一边用帅气的动作躲避障碍一边射杀敌人吧！

本作人物设计是由香港知名玩具设计师Kenny Wong负责，游戏中玩家扮演的是一群被丢到太阳系边境的罪犯，为了越狱而展开的一场大乱斗，游戏自由度非常高。



无视各种障碍快速移动



在不被对手射杀前 将敌人逐个击毙以求保命

→和其它主流射击游戏一样，在本作中玩家也需要掩体的保护才行。

↓这个兔头在本次游戏影像中格外惹眼，不知道游戏里这种恶搞的装扮还有多少。



在枪林弹雨的困境里 创造属于自己的求生之路



→人物表情非常丰富，给紧张的游戏增加了一丝喜感。



ドラゴンボール TAG VS タッグバーサス

PS Portable PSP	本刊译名：龙珠 搭档对决			2010年9月30日
	动作格斗	NBGI	5229日元	日版
	UMD	1~4人	记忆卡容量未定	全年龄

《龙珠 搭档对决》近日公开了游戏中的“Dragon Walker”模式。此模式中玩家要操作系统设定的角色按照原作剧情冒险，在设定好的地图上探索前进，撞到敌人就会进入对战，在地图上按下动作键也可以将敌人吹飞。本作游戏以任务方式进行，达成任务条件就算过关，之后会追加新任务。任务中会重现许多著名的原作场面，看过原作的玩家到时定会十分感动。



从8月26日开始本作已提供试玩版下载，另外在存有体验版的状态下开始游戏会有特殊奖励，确定要购买本作的玩家可以考虑下载试玩版哦。



↑能把悟天克斯打成这个德行，看来对手实力相当强大，一定要小心应对才行！





变身！超级赛亚人！

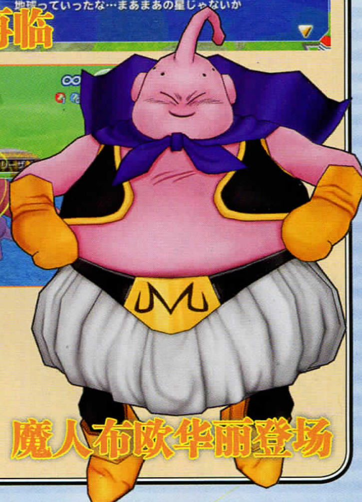


陪伴我们成长的热血作品

超人气动漫改编游戏再临

游戏预计9月30日发售，价格为5229日元，折合人民币大概420左右。





魔人布欧华丽登场

Power Smash 4

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：VR网球4			2011年预定
	体育运动	SEGA	价格未定	日版
	蓝光	1~4人	分辨率未定	全年龄

大家是不是看着这个游戏LOGO感觉既熟悉又陌生呢？对了，这个就是《VR网球》的日版名字了。本作是游戏十周年纪念作品，游戏素质肯定用不着怀疑。游戏继承系列作品简单的操作方式和逼真的图像表现，收录世界最顶尖的网球选手，并加入根据玩家个人风格来提升选手能力的新系统。

从图片中可以看出本作对于人物的刻画相当逼真，简直难以和现实中的网球选手区分，游戏还收录有支持使用“PS Move”来游玩的专用模式，同时支持PS3 3D立体显示功能，让玩家享受超越以往的拟真操作与视觉乐趣。





↑穆雷这些年的进步有目共睹，他也是英国网球的希望！

←↓费德勒依旧是那个让所有对手害怕的天才。

操作心爱的球员征战赛场

红土？草地？尽管放马过来！

↓费德勒标志性的发球动作，游戏中的慢镜头重放可以让我们更好的看清这些动作。





↑“友谊第一，比赛第二”，场上是竞争对手，而到了场下则是惺惺相惜的朋友。

向着全满贯的终极目标前进



十周年里程碑的网球游戏！

一闪一闪亮晶晶，满眼都是小星星。赤脚银踩肥皂倒，莫邪铸剑小沛惊！宇多田曰：我晕！

二当家 宇多田

丫头丫鬟 莫邪

师爷 赤银

胖子 华尧

闯关族的家

二当家的！快关门放狗！丫头、小弟别怕，师爷不咬自己人……

帮主

小弟 肥皂

新版《红楼梦》上映后，将电视封印的小沛边吐边说： 李小黑欧巴桑导演的《YY红楼》太见功力了！作为一个除了游戏之外最爱“红楼”的小沛看来，她对于经典文学的亵渎和肆意篡改是我所不能原谅的……如果有机会和她对话，我少说能列举出100个低级错误！唉！这个世道不公啊！那么烂的片子都可以大把大把地赚钱，而且明明毫无诚意，粗制滥造！帮主我虽然立志振兴闯家，任劳任怨，收入却还不如那个欧巴桑的百分之一！天理何在啊？！得，我不浪费版面去喷这个脑残了，咱们继续游戏滴干活！话说《战国BASARA3》都有不少人白金了，真是有时间啊！这个超级杀时间而且不断用重复关卡、练级折磨人的游戏太缺德了，我基本已经玩透了（全人物通关、关键素材拿齐），但奖杯还不到一半，好在我不是奖杯控，在这里只有祝福宇多田别被它折磨成精神分裂才好。《黑手党2》这个游戏还不错，偷车的设定很有意思，特别是看别人正在擦车的时候，冲过去开车就走，那个车主只有抱着肩膀无奈地离去，好凄凉啊……感觉肥皂太没有道德了！什么？我为什么说他？废话，这期是他做的攻略！偷完车还专门往海里面开，你说他是不是很无良？！丫头莫邪一直挺辛苦，因为她大部分工作还是幕后，台前的只有负责“烤场”和“闯家”。这丫头当的，帮主都不敢轻易使唤她……对了，我还要在闯家严肃批评赤银同学！这小子本着“慢工出细活”的原则，已经连续两期最后才完稿了。帮主很上火，后果很邪恶！下次再拖稿，小心我们帮丫头莫邪再添一个“好姐妹”！说完，小沛拿起了刀，轻抚大粽子的脑袋，笑而不语……

闯家成员交友录

★姓名：李爽 性别：男 年龄：21岁 QQ：710532436
地址：湖南长沙 自我简介：喜爱无双、游戏王系列

★姓名：江珊 性别：女 年龄：17岁 QQ：742062965
地址：北京崇文 自我简介：这里有爱的腐女一只~~

★姓名：郑春校 性别：男 年龄：19岁
QQ：503332008 地址：福建三明 自我简介：无

★姓名：周际援 性别：男 年龄：16岁
QQ：297439107 地址：安徽蚌埠 自我简介：无

★姓名：绝望 性别：男 年龄：17岁 QQ：84274003
地址：贵州贵定县 自我简介：某长期混迹于网络的人士

★姓名：Mars 性别：男 年龄：17岁 QQ：794746097
地址：山东青岛 自我简介：喜欢战神，爱看书看电影、听歌、画画、足球

★姓名：肖峰 性别：男 年龄：17 QQ：740296739
地址：内蒙呼和浩特 自我简介：环保、现实、幽默、说不完啊！

★姓名：郭欣鑫 性别：男 年龄：13 QQ：15935089
地址：北京西城 自我简介：充分利用时间玩

★姓名：崔国伟 性别：男 年龄：24 QQ：158392716
地址：河南郑州 自我简介：粗俗、LM、CN、好心人

★姓名：张天成 性别：男 年龄：23 QQ：18355922
地址：天津西青 自我简介：御宅族

眼力大考验

仔细观察下图，回答相关问题，答案在“闯家”最后一页，别提前偷看哦！



问题1（猴子级）：这里面的人物都是任天堂的吗？

问题2（类人猿级）：其中人物最早追溯到什么主机？

问题3（原始人级）：图中人物哪个没在281期出现？

问题4（婴儿级）：画面中一共有多少位角色？

问题5（成年痴呆级）：画面里有几头猪？

问题6（智力正常级）：为什么画面中还有斯内克？

问题7（智力超常级）：图中重复出现的角色是谁？

问题8（神级！）：这些人物谁最聪明？





从4岁时跟着爸爸看《电软》，一直到十多年后的我依旧坚持每期必买《电软》。总觉得《电软》对我而言早已不再仅仅是一本杂志。而是挚友，是成长的伙伴！虽然很少给《电软》可爱可敬的小编们写信，但是我真的是一直在默默地支持着你们哦！所以请加油啊！祝你们永远快乐！

——辽宁省营口 赵唯懿



宇多田：十年！这位小读者看《电软》的时间差不多快追上我了，让我甚是感动啊……看来你爸爸也是《电软》的忠实读者呢，有你们这样的读者支持真的有种说不出的幸福，啊！突然在我脑中闪过了一个念头，把你和你爸爸当做模范推广出去，让其他《电软》读者多多学习，努力发展家族事业，多多支持《电软》……恩恩，这主意不错~我果然是个天才啊！哇咔咔哇咔咔~（我承认自己“动心”看多了……）



我对这一期的DR大爱啊啊啊！居然随处可见初音的踪影！对初音大爱啊！看到背面的那一秒差点就流鼻血了。咳咳，冷静，好吧，冷静。不过初音真的超可爱啊！

DR好像来了两位新编辑呢，咳咳，持观望态度。希望他们可以像小沛一样做得那么好吧~话说，我看了几年DR，终于发现，原来暗凌是女的！是我没有留意还是咋的？为啥我现在才发现这个事实捏？对暗凌姐说声抱歉啦~不过有几个问题比较好奇……（问题1：暗凌姐你的年龄？噢，年龄是女人的秘密，起码告诉我你是几零后吧。问题2：暗凌姐你刚进闯家的时候有说过你是女的吗？问题3：咳咳。暗凌姐你结婚了吗？）

——广东江门 葱



莫邪：怪不得你叫“葱”呢，原来是初音控啊！貌似前段时间帮主沛沛也是如此，而且还特意要我们为他搜集了很多初音的图片，281期刊登的简直就是冰山一角……其实莫邪我也很喜欢初音，前不久还特意买了一条“葱项链”，结果小沛因此而给我起了一个外号，叫“葱丫”！

暗凌姐的问题就由我代为回答吧。1、暗凌她最初是《掌机迷》编辑，年龄不大，标准80后。2、暗凌以前没有入住过闯家，但在杂志里一开始就表明了女性身份。3、呃……未婚。



转眼间就初中毕业了，人生的又一阶段呢，我好像是从初一开始看DR的，所以看了也有三年啦，不过犹豫“要不要写信给闯家”这个问题也犹豫了三年，每次都因为懒的原因而不了了之。在下实在惭愧，不过这次经过激烈的思想斗争之后终于拿起了笔，决定写信给闯家了！虽然能不能登上是个问题，要是这期地方满了就下期再登吧~我发意见~ 看了三年DR，也见证了DR三年的成长，由厚版变薄板，价格由高走向低，怎么说呢，感觉DR是越来越成熟了吧。总看到有读者说以前厚版怎样怎样好，总叫DR改回原来的样子。但我知道，DR作出改版这么一个重大的决定肯定经过了深思熟虑的。改版总有着许许多多的原因，或许是成本，或许是人手，改版之后很差么？我个人不这么认为咯，所以，我们这些读者对DR应该是更多的支持，鼓励和帮助。而不是对过往的，已经发生的事情再说太多。不过，以上全部都只是个人意见，不想看可以无视。好吧，接下来我要提意见~DR自从279期开始封面覆盖了一层膜，这层膜的原因是防水，而我亦认为有这个效果。但覆盖了这层膜之后，书角位很容易翘起，原因我比较有兴趣了解一下……

——广东江门 葱



小沛：《电软》的由厚变薄也算是成熟的表现吗？您还真是位宽容的读者，要知道就为此事有不少读者都提过不同意见的。不过，《电软》的办刊理念的确是越来越成熟了，摒弃一些可有可无的栏目，将内容精品化，另外还有充分利用网络资源和举办活动等等。当然，我们不可能在短时间内提升到“完美”的程度，但我敢保证，以后的每一期都会有进步存在。

至于覆膜的原因，还真不全为了“防水”。首先，增加杂志的质感，让封面更加漂亮。其次，让杂志变得更结实，封面不易磨损、破坏。最后，回归而已，以前的杂志不就覆膜了吗，进步总在点滴间体现啊。



话说，这两期《电软》的改版，还是很不错的说。首先，最明显的就是闯家了。由原本的2页（MSN期市这样了）加到了6页，而且读编交流的方式增多了，各板块之间都有条有理，一目了然的；大大地赞个！然后，就是开头那篇王俊生写的“论文”，虽然还是看不太懂，不过想法还是不错的，以后也请继续下去。接着就是赤银主持的“伪科普教室”，也是很好的想法，虽然也是有点晦涩难懂（我有些看懂，不过大概也是一知半解的吧），不过还是希望能做成一个不定期栏目的说。

——广东中山 弥赛亚的路人甲

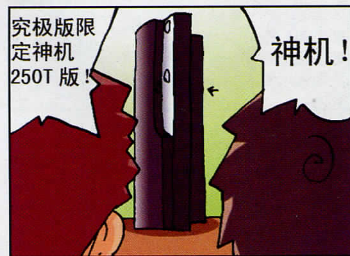


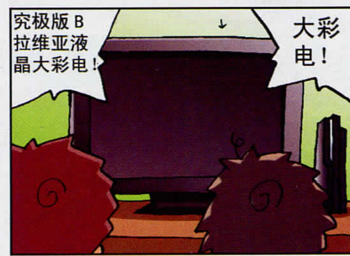
肥皂：感谢您对《电软》改版的肯定，毕竟读者才是一本杂志最大的存在理由，所以我们大家的闯家一定要足够大才能让更多的闯关族有空来坐坐嘛。王俊生王老湿的文章其实是很值得一看的，其观点独特，而且对一些问题的认识也很透彻，有很多地方都值得我们去学习呢。接着就是赤银童鞋他不喜欢穿鞋，可正因为如此可以不受传统意识所束缚，小脑袋瓜里充满奇异的思维。至于“伪科普教室”以后相信也会配合当期杂志内容不定期地推出，还请各位读者留意。

《电软》邮件地址：北京市东城区安外邮局75号信箱
邮编：100011
e-mail：dr@vgame.cn

《电软》官方博客：
http://blog.sina.com.cn/drgame

赖皮篇









宇多田：俺家HIKKI第二张精选要出啦~

●对于一些事物的看法，我从没奢求周围的人都要和我想法一样，但是请你们也别想同化我，谢谢！

●看到菲律宾的劫持案中的警察表现，看到在大巴前拍照留念的学生，我才知道世界上居然有如此智商的生物存活，为遇难的同胞默哀，更为这群XX默哀！

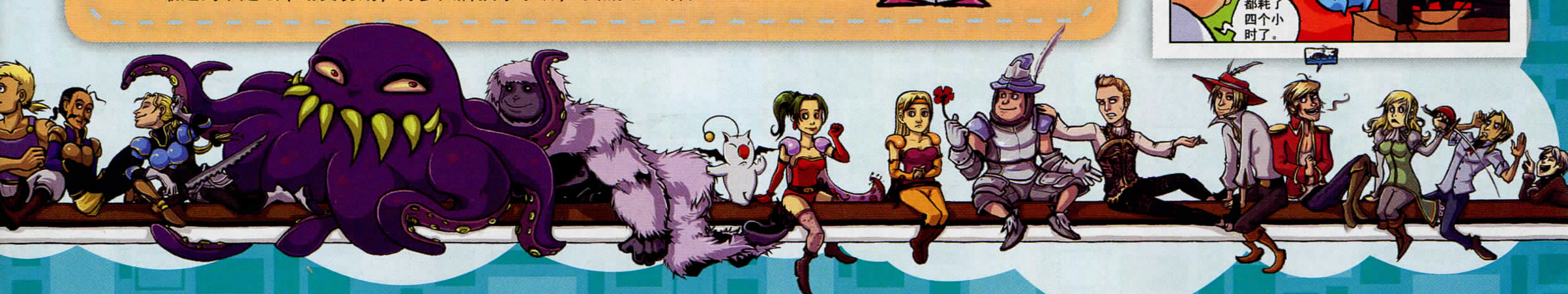
●宇多田很清楚自己现在还很稚嫩，写出来的东西会有很多这样那样的不足，但是小熊保证自己一直在努力，大家要多多监督喵~

●意甲首轮我心爱的尤文就爆冷，咱们能不能赢个球啊！

●在某人的模型诱惑下，我终于下定决心攒钱买个PG版的GUNDAM了，听说下个PG是强袭自由？我的最爱啊！！！

●最近到了足坛市场交易期，好多大牌换东家啊，小熊更加期待WE2011了！

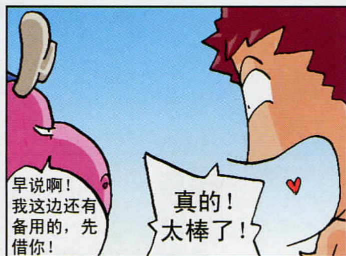




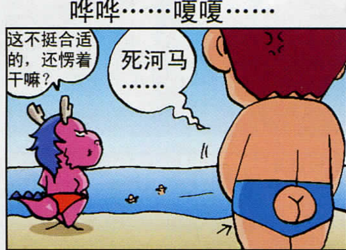
下海篇







哗哗……嘎嘎……





此乃本人入手的第一本DR，记得当年小学时在一个书报摊上发现的，因为喜欢看上面的彩页就买了下来，最近清理旧物时又发现了，心血来潮就想发个回函来晒晒。

我正式接触DR是在初中，我哥是DR的忠实粉丝，我在他的影响下开始接触DR。正式自己买书是在2002年，也就是我高中的时候，第一本自己买的是2002年第8期。想想我坚持买DR已经8年了。经过这么多年DR改版数次，编辑们也是逐年更替，而我却因为懒和邮局太远从没写过一张回函，作为资深潜水员今天就出来冒个泡。

——湖南省湘潭市 邹思嘉



小沛：欢迎，欢迎冒泡……看封面你这本《电软》应该是97年的第7期。没啥可说的，我代表所有编辑表示感谢！另外登出你发来的照片，让新读者们看看你的收藏吧。



↑这位读者的电软收藏，谢谢您一如既往的支持！



赤银：WORLD IS MINE!

●闯家开头被帮主大人批评了，嗯……啊咧，仔细回想一下貌似最近七八期我都是最后一个的感觉捏？（一阵寒光）咳咳，我去找莫邪姐姐喝茶去。

●因为另外的原因赤银又被批评了，唔……好吧，以后红魔馆就用机甲军团占领好了。

●最近貌似大家都喜欢欺负赤银。上周编辑部内玩三国杀，众人一上来便齐心协力将赤银的孙尚香暴虐至死。虽然人家是内奸你们也不能这样吧555……

●发薪日众人准备一起去鼓楼，犹豫是否要再入只模型呢……已经预定了寿屋12月的武御雷Type-00R了呢。海K似乎打算攒钱买年底的新PG强自，不过赤银更想要强袭口红来的……或是双剑红色异端，虽然其实MG红异的那个可变大剑也很喜欢……

●编辑部数人都吵着想要学日语，赤银感到鸭梨很大……期待日文地狱什么时候恢复好了。



全美国一共有26位有名的职业玩家是美国政府公认的职业玩家，我是其中一位，我给他们起一个名字叫Project26。而Project26里的这个26位玩家是都会用26个英文字母里的一个字母来给自己起一个游戏名字。我是以第一个字母“A”来取名的，我取的游戏名是“A世过客”希望这个信息能给全国的玩家和小沛能有点帮助，还有我的中文不太好，因为是在美国长大的。这26位公认的玩家在PS2、PS3、Wii、XBOX360，PSP上很有名，如果有帮助的地方，请致电。

——辽宁大连 朴俊男



小沛：第一次听说“美国政府公认的职业玩家”……大概是我孤陋寡闻了。至于我们所能需要的帮助，既然你们都是职业玩家，那么游戏水平自然非同寻常。我想广大的玩家肯定跟我的想法一样，那就是能看到你们的游戏高手视频！非常感谢你对我们杂志的支持，我会叫大粽子尽快和你联系的，希望我们能早日在《电击收藏》里看到你们高超的游戏技术。



现在犹豫中，是入手一台NDSI还是等N3DS。N3DS可以向下兼容NDS游戏，现在买了NDSI，以后不就吃亏了。为什么老任、SONY不可以以旧换新了？加一定数量现金，用旧型号NDS或PSP可以换购新型号等机。国产手机魅族做的就很好啊！1000元+M8公测=M9。

——湖南长沙 李爽



赤银：现在买了现在就可以玩，未来什么的还不一定是否存在呢不是？做人要活在当下才好嗯。而且你看人家宇多田，NDS每个型号都有一台，就差全颜色每种收集一款了，购机就是要有这种魄力的嗯。另外实在搞不懂某些换机党的心情，游戏机对我们来说就像朋友、像爱人，这也是可以随便换的吗？呃……虽然貌似确实有换妻游戏这一说……orz



都秋天了，还热的要死……作业总是写不完，神哇，用48小时完成31天的内容，而且纯手写，我都佩服自己的决心。不过，毅力神马的……浮云浮云！高三是个茶几，上面全是杯具。最大的一个，名字叫“高考”。

——北京市崇文区 爱德桑曼丽



宇多田：啊~这是第几次看到爱德桑曼丽童鞋的来信呢？咱们已经是熟人了啊~哈哈~话说回想我还是学生时期的暑假，也是把作业攒到最后几天才完成的，不过依旧比不上您老的48小时啊，这习惯可不好哦~下次早几天，留下72个小时……

莫邪：猫村的"痛苦"生活

●大家好，虽然上期已经和大家见过面了，但由于没有交一百块钱入会费－_－#，被帮主大人封印了……话说发薪日之后大家的消费能力果然都有相当水平的上升啊……

●猫猫村里的喵喵们真的是很萌很萌，但由于莫邪的语言理解能力有限（心头痛啊），不得不经常不耻下问地去向赤银请教，同时在心里默念一万遍我要学日语我要学日语我要学日语，要努力呀！

●偶然在一个卖手办的店发现Q版Saber一只，凑近仔细辨别从表情的脑残程度以及嘴角的慵懒程度以及左眼角那颗无可辩驳的泪痣看出这是泉此方伪装的！在此对把此方当成Saber卖的店员提出批评。（并且他还用手抠她的小泪痣以为是脏东西，呆——）







1.帮某某神问一下：赠品中有无生化危机的海报？我寝室差生化危机的海报，准备贴在天花板上，有利于起床和锻炼心脏（此人为生化饭），还有他的话："支持电软，我的帽子"。

2.帮康仔问一下：赠品有口袋妖怪吗？小饰品，小模型，海报什么的吗？（此人是口袋饭）

3.帮小百合问一下：编辑部有人喜欢FF&DQ吗？（此人为日本同学，FF饭，DQ是国民游戏）

4.我问一下：我写的回函卡会登吗？会登吗？会登吗？（回声）如果把回函卡这样折，直接塞进邮箱，你们会收到吗？

——安徽合肥 唐旭东



小沛：1、赠品的种类会不断翻新，海报这个东西因为"不太值钱"，所以以后会随杂志附送，不以抽奖形式送出。目前《电软》回函提供的礼品，最便宜的也要15元一个，最贵的大约150左右。2、礼品种类很多，早晚会有的。3、有，但因为编辑玩的游戏太多，所以喜欢的也太多，不会有人只喜欢FF&DQ的。4、会登、正在登、已经登好了……只要别把回函卡撕成"拼图"，或者寄空白回函卡，我们就会登的。



↑少年，不来一本吗？



肥皂：我们的自由只属于天与地

●你的灵魂有侧面吗？或者压抑太久，不习惯顺从的时候。我会选择一个人"静静"地听摇滚乐。每个人都有属于自己内在的东西，每个摇滚表达一种情绪。摇滚，用所有打破常理无拘无束的声音，表达着自由和释放自己。仔细想想，又何必循规蹈矩呢？

●鼓楼——小编们工资的终焉之地。一个月最开心的是什么时候？当然是发工资那天了。记得在那个明媚的午后，一票人携着刚发的还带着热乎气的工资屁颠屁颠地跑去鼓楼，结果却落了个谈笑间工资灰飞烟灭、一夜回到解放前的下场。所以，我暗暗下了个决心：珍爱生命，远离鼓楼。

●最后，大粽子拜托我给大家说一下，继七月份电击收藏改版之后"魅力抢眼秀"等栏目只能打开光盘文件夹之后才能观看了。所以各位一定要注意手中的光盘是否真的有质量问题，抑或是你没有用电脑、PSP播放，在此我轻抚大粽子的头多谢大家的理解与支持了。



我居然在沛哥主持了三期闯家后才回信，我有罪！但，下跪可以考虑，剖腹就算了吧。我买的第一期《电软》就是沛哥第一次当家即期。所以看到沛哥回归我很开心！而且不仅沛哥回归，《电软》也"复活"了。看到曾经熟悉的版面真的有种"归乡"的感觉。沛哥，我顶你！永远顶！坚持下去，我会尽全力买到2012期的。最后似乎老编们都热上了《EVA》啊。恶搞版的《EVA高考之歌》推荐听下。道出了我们高中的辛酸呐。最后，牙疼很时尚吗？

——广西浦北县 梁华毅



小沛：你！你居然在我主持了三期之后才回信？！简直不可饶恕！是对闯家帮帮主的公然藐视！赤银、宇多田、肥皂、莫邪、华尧、蔬菜汁、魔王、猴子、暗凌绝对不会原谅你如此对待他们敬爱的帮主的！我宣布！对你的惩罚是：下期买两本《电软》……

最后弱弱地说一句：其实我也牙疼，没好意思说……



给闯家的小沛：

《铁拳X街头霸王》，不错，终于等到这种久违的格斗游戏大作了，个人不擅长街霸，所以可以用铁拳的人物玩，吉光一刀流，耶。《战国BASARA3》，个人虽然喜欢动画，但是并不喜欢游戏，可能是因为了解不深的缘故吧。《重装机兵3》，难得一见的大作，继失败之作《钢之季节》后重装系列的精品，等待汉化中，《新火纹》个人也非常期待，因为前作的素质就很不错，很期待汉化。顺带说下，《无限航路》都出好久了也没有出汉化，怨念啊。

——绝望



小沛：《街霸》和《铁拳》是两种从风格到形式都大相径庭的游戏，制作人到底如何让他们"河蟹"地共存，我觉得是最为关键的地方。个人认为这款游戏的制作非常有难度，要是做好了，绝对可以成为经典，但如果做得不好，那么不过是让玩家空欢喜一场罢了。

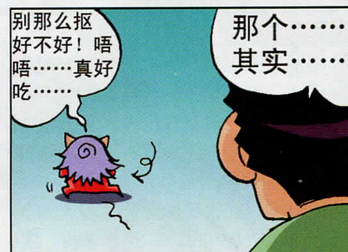
《战国BASARA3》绝对是个半成本！16个人物、10多个不重复舞台、丑陋的杂兵、少得可怜的模式、乏味的素材收集……比2代差太多了！当初评分时太客气了，现在觉得应该给6分！

最后，向无私的汉化组们致敬！至于速度，人家大多数分文不取，纯粹为了爱好，大家能看到汉化作品就应该心怀感激了。

花生米篇









●看了上期电软老编"暗凌"童鞋讲述她在游戏公司的所见所闻以后深有感触，这也许就是所谓的前途多坎坷吧，【耸肩】并【远目】。

●大家现在拿在手里的这本杂志其实是一本很丢人的书，参与制作这本书的编辑们没有一个是砖家，他们只是一些热血、基情的玩家，他们天真地以为在这个网络时代，可以通过文字将基情传递的更远。当童鞋们伏在案上看这本基情杂志时，如果恰巧有朋友或者老师经过，一定要将读者或者知音迅猛盖在上面，然后用那双好像在说"你哪个单位的？谁让你怀疑我看电软的！"这样的眼神瞪视他，以展示自己的思想觉悟和成熟稳重……不过，就是这样一本糟糕杂志，"少年……你不想来一本吗？"。最后，声援香港大游行，向菲国【竖中指】+【吐口水】。（漫画创作：《电软》热心读者just啊we，另，欢迎读者朋友投递画稿，就算给编辑部添蘑菇也没有关系）

★小沛：蔬菜汁的个性就如同他的头发一样，桀骜不驯。您以为他上面说的是什么意思？消极？错！那是一腔热血……





《电软》回函卡讨论话题

话题一：假如未来的新主机全部不能破解，你觉得自己的游戏生活会发生哪些变化？

梁华毅 广西浦西县 那样的话，我还是去网吧玩吧。不是说我供不起，因为那时候我都可以拿工资了。因为国情问题，当主机不能破解时，只能有正版这一条途径。然而，作为一个中国人，谁都希望看到的是亲切的汉字。正版的话，中文的会很少，外文版玩起来真的很别扭。最重要的是因语言问题而错过了好东西或想看到的分支结局可是很令人伤心的。况且，未来三大家的网络会不会覆盖到中国还不得而知。如果还是没盖到，那么即使上了Live或PSN，和一帮说着鸟语的老外们肩并肩与自己单玩但有几个高智商AI帮着有什么两样？虽说网游质量不及单机而且环境粗俗，但胜在沟通方便。所以我的选择是有点道理的。

肖峰 内蒙古呼和浩特 那就重温GBA、FC时代，或者PC。不破解，游戏又不便宜，虽说支持正版，但…支持不起啊。还是PC好，几年换换配件，既不落后也很经济。而且效果对于主机实在是有过之而无不及……不过PC的体感很难做到，没硬件等等支持，不像主机。而且PC也没有重力感应，总不能抱着机箱显示器左右摇吧……对此感到很无奈。既想主机的体感，又想PC的低廉，哎，鱼和熊掌不可兼得啊！

绝望 贵州省贵定县 觉得新主机不可能全部不能破解，但问是这样问的，还是照实答吧。说实话，在国内呆久了，国情的影响还是很大的，环境也是，周围并没有多少懂TV GAME的人，很多人都认为玩游戏不要钱，用下载就行，这种想法已经深入人心了，如果新主机全都不能破解，估计国内电玩业会有巨大冲击吧，从个人而言，我并不是那种有钱买正版的人，或许会不玩TV GAME改投PC吧，谁让咱国情如此呢？盗版和山寨泛滥的国内，造成了所有人"玩游戏不要钱"的心理，不能破解，相信是很多人都不希望出现的局面，笔者就属于这一类人。我想，这应该就是国内玩家的悲哀吧。

李爽 湖南长沙 未尝不是一件好事。这样我就会买一两部正版游戏，好好享受游戏的乐趣，而不是像现在下载一个游戏，玩了十几分钟，厌倦，删除。PSP游戏完全就是这种情况，这个暑假借给同学，四十多天没碰它了。这与我买PSP前，充满对它的渴望形成强烈反差。其中不过一年而已。记得刚好PSP 3000还没有被破解时，整天玩记忆棒里20-30MB的试玩版。有的流程只有短短几分钟。但自己反复琢磨那一个或两个关卡所有的可能性，可以说是玩透了。像《黑镜》（虹吸战士系列），《荣誉勋章》，《死神5》，《山脊2》，《梦幻之星》。虽然是试玩版但都给我带来很大乐趣。破解后，真正通关的只有《天诛4》，《无双》系列。

爱得桑曼丽 北京市崇文区 会有节制的选择游戏吧。而且也许都不能破解的时候，我也会更加努力地去工作去赚钱买游戏了吧。那时候，估计每个游戏我都会玩个十遍二十遍的，一直到把所有成就奖杯啥的拿到手。要对得起自己省吃俭用攒钱买的昂贵的游戏嘛。但是，也许时间长了，我也会放弃了家用机作文游戏工具也说不定，真到时候不能破解，买个游戏还不能代购的话，八成还要交关税，就目前对游戏机的各种限制来说，能养得起我这嗜好的资金，还得好好研究一下。也许将来，我就真成了PC党了也说不定。PS-N、XBOX360N神马的也许就成了一个蓝光DVD机了。至于掌机，我也许会回归到能刷机的旧机器里。往一个国外网站的账户上打钱，我总有一种上当的感觉。未来的游戏成品，对于掌机而言。都说是付费下载吧。目前对于付费下载这玩意暂时不打算接受。所以，那种时候，我想我会看着新掌机眼馋而绝不横插一脚吧。

李智 北京朝阳 不会喽~，因为现在我本来就是玩PS3，都是正版哦~。因为工作啦吧，所以对于平均300-400价格的游戏还是可以接受的。而且觉得破解靠不住呀。360能破倒是能破，三红弄得机器修了又修，最后还是换了PS3了，质量没话说。这样算来，修机器的钱和买游戏的钱差不多嘛~。所以如果都不能破解，对我来说没什么影响。



话题二：你玩过的最烂的游戏是哪款？在这里尽情发泄对它的不满吧！

绝望 贵州省贵定县 记得之前电软的期末考场有过最失望之作的问题，我的认为就和其中一位小编一样，虽然一开始想到的是血狮、沙漠巴士之类，但是想了想还是算了，它们已经算不上最烂的游戏了，纯粹是折磨人的。我在这里要说的，是《鬼泣》，虽然一开始就听说过很多负面评论，但是，玩过1、3后我觉得，就算再烂，《鬼泣》还是《鬼泣》，能烂到哪去？结果真被雷到了，先不说操作，就说后面拿到的那个火箭筒，用起来之后压根就是割草，《鬼泣》原有的爽快顷刻间荡然无存，并且《鬼泣》玩起来压根就不爽快，这很大程度上应该是制作人的问题，没有神谷的《鬼泣》不能算《鬼泣》，好在3代让之前的恶评一扫而光，4也是如此，但是《鬼泣》的第二作毫无疑问的是我玩过的最烂之作。

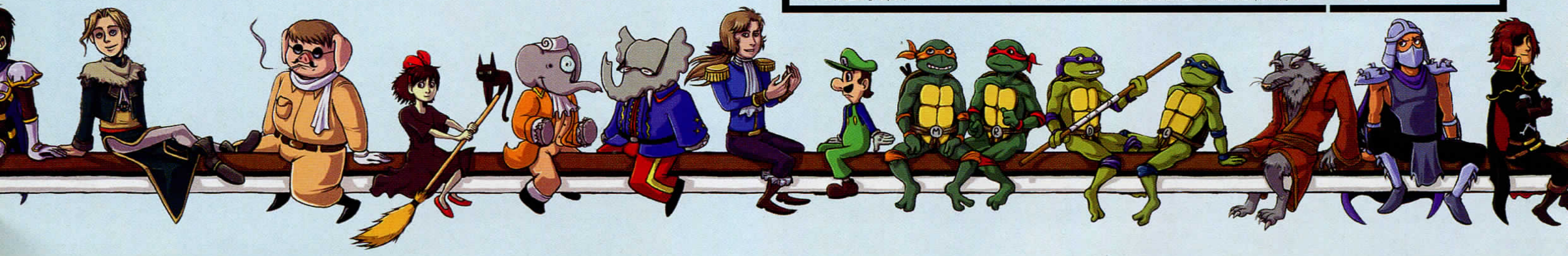
葱 广东省江门市 得以前有过几个很讨厌的游戏的，为了这个生气了好几天，不过忘了那个游戏是什么了，以下这个游戏不是烂啦，只是不喜欢它的地方比较多……PSP平台上的《但丁》，玩起来太飘了，完全没有感觉，十八禁游戏，太多儿童不宜场面了，而且游戏中不合理设计很多。其实论画面的话这个游戏算PSP平台上很好的吧。

盛进 南京下关 PS2时代量产游戏，如NBA LIVE，荣誉勋章系列，极品飞车系列，以及三国无双系列。EA与光荣两大公司骗钱系列，让人浅尝及止，怪不得EA这两年逐渐走下坡路，光荣与脱裤魔合并，三国无双系列也日衰，转战北斗无双，特洛伊无双。

爱得桑曼丽 北京市崇文区 《Need For Speed　Shift》，其实，它应该叫做NFS-Shit。我纯是冲着NFS的名字去的。对于NFS一贯的画面高素质，行动高度自由。碰撞的效果什么的都是我所钟爱的原因。可能我玩的也比较少吧，我接触过6,7,10,12，说实话，每代都给了我很多惊喜。我喜欢多元素的游戏。最爱"自由漫游"模式，撞飞警车大爱。可惜。在拿到了13后，我玩了不到一局就顿时想把那盘抽出来掰了。我了个去。"自由漫游"没了？啥啊！？而且只能像头驴一样在赛道里磨轮胎？！然后，被碰一下就出现低血糖反应，接着失去控制！？What the hell？!那还有啥可玩的？去屎吧！！

张羿晨 山东济南 太好了(哭)……我等这个已经好几年了……别的杂志上都没有这个……

PSP游戏《赏金猎犬》……唉，这个游戏其实很好的，从人设还是装备看我都很满意啊，特别是大小，不到200MB的大小则更是……好啊，可是游戏视角那个烂啊，别扭得要死，自己能调也行哎，可它根本不支持（不知道是不是可以而我不知道= =！）！要是像《战神：奥林匹斯之链》一样也行啊，虽然不能调，但是看上去超舒服啊……天……一款不错的游戏就这么着给糟蹋了……唉……



「电软」官方博客留言摘录

绯雨洋洋

回到最初是很不错，玩家需要的就是回忆嘛。不过总是这样冷炒饭还是有些不地道，再多来点有创意的东西吧。

华尧这孩儿原来也是一个“死胖子”，圆乎乎的才萌啊。

闯家帮是要超越第一大帮丐帮吗？帮派毕竟是小打小闹，成“族”才是康庄大道啊。

不挑刺了，其实看到杂志就很不错了，加油吧，刚到手281，接着就要282，很忙活嘛！

哦！对了，建议也有，还是很喜欢现在的“专栏”，这种没有条条框框的文章看起来才有意思，各编辑也能彰显自己的风格，以后也一定要坚持下去。

那个，小沛啊，我说，你也快成死胖子了吧……

小沛回复：

不要误会嘛，小沛我可不是搞什么地下组织……不过当时我宣布成为帮主的时候，他们差点儿朝我吐口水……（真的按照丐帮的规矩了）

那个“死胖子”现在正在对你的留言怒目而视，并且在键盘上敲上了这些字……

退后下一步

那天翻起旧《电软》还看到华尧的插画，还挺怀念的，没想到还真回来了，老编们集体回归，赞一个！

另外话说编辑部圆滚滚的好多啊，嘎嘎。

小沛回复：

我们现在走路基本不用腿了……滚着前进……

飞啊飞啊坠

华尧回归俺真心开心，赞一个！

另外话说上海要买《电软》都有点小难啊，这个不知有什么办法扩大一下书报亭进货覆盖面……

三家主机厂商都有体感设备了，个人认为任天堂再不有所应对策略，现有优势迟早会被蚕食殆尽，不知道他们下一代主机走什么样的路线，小编们有消息否？

小沛回复：

你召集所有熟人，每逢书报厅就问有没有电软，下次他们一定会多进货的……任天堂从来不缺创意，就等着东京电玩展之后，看他们会不会发布什么震撼的消息了。

kdash

遇到点不太愉快的事，还有同学们都各奔东西了，就剩自己了，呵呵，有点悲伤，来家走走。

小沛回复：

不要难过，圆滚滚的小沛来安慰你！

新浪网友

开这个博客，增加人气挺多的？不过这样不写信就能交流了，挺好的，自己也买了几年《电软》了，没啥说的，希望越办越好吧，水了。

小沛回复：

不过，不写回函卡就没有抽奖机会了啊……另外，很多人虽然写了回函卡，但因为没有写真实姓名还有详细住址，所以奖品也无法得到。大家一定要注意啊。

cloudlancer

来这里报个到，顺便认个错。非常诚心的认个错。虽然不够资历做个资深读者，但是支持《电软》也有一些年头了。已经慢慢的成为了习惯，每个月买《电软》，买不到就不舒服。渐渐地变得只买，看的却不多。作为一个读者我觉得自己很惭愧。

所以在这里给各位我深爱的小编们表达下歉意。你们是我最喜欢的一群人了。我学日语专业。虽然学校不好，但是我很努力。争取以后加入你们的大家庭。虽然本人是从看《电软》才开始深入接触电视游戏，但是有信心！！吼吼。

《电软》越来越好。不管怎么样都是我最爱的电软。沛沛加油，大家都加油。《电软》什么的我最喜欢了！！！

小沛回复：

我也给你认个错……实在想不出认什么错了，反正配合你一下吧……多谢你对我们的支持，闯家帮帮主小沛率全体帮众向列位好汉行礼！

新浪网友

接上次“红魔馆”的事情说起，在这里很是感谢小沛！杂志做得更加人性，真正考虑到了读者的感受。

在这里想说，九十年代看《电软》（GAME集中营）那时候信息闭塞，所有一手信息都是通过杂志传递给大家的。如今一些一手游戏新闻信息都是通过网络传递给大家的。那为什么我们还要坚持选择《电软》呢？因为这里面夹杂着对各小编的感情。以及《电软》独到的栏目。可能现在买来杂志不会立刻去翻阅新闻等栏目了，但一定会先看看“闯家”。上一次留言，我说到红魔馆这类动漫内容增多对于老读者来说不太容易接受，那只是我个人的感想，想在博客里唠叨下，没想到这期真被砍成一页了。其实多少页无所谓。《电软》做到了为读者着想就好了。在这里想对赤银说声道歉。新栏目本来就很辛苦，却被我这样的人发表的言论砍成了一页。我想说的是尊重大家的意见，尊重小编！我愿意开始接受一些新的专题和栏目（毕竟叫好的人占绝大多数）。希望《电软》越办越好！

小沛回复：

面对网络媒体的冲击，所有杂志都感到大敌当前。我是觉得《电软》要想做好做下去，必须多听取来自读者的声音，善于采用读者们意见建议，当然，这些建议必须合理。本来我也觉得在杂志里介绍最新的动漫有点怪怪的，但业内有句话：动漫、游戏不分家。特别是赤银这个宅男，他日常接触动漫，对其比较了解，同时也喜欢游戏，他也认为这两者不应该分得太清楚。于是，我采纳了他的意见，觉得给御宅族开辟一个栏目也非常不错。而且这个栏目自开办以来，获得的反响还不错。特别是赤银推荐的《学园默示录》这部动画，现在几乎风靡了编辑部，很多读者也赞赤银推得好。有鉴于此，我觉得“红魔馆”还是有必要加页回来的。多谢你对我们的关注，以后还请继续给我们提出建议。

新浪网友

1、是因为把我的话带到了？才导致的华尧回归？还是说这家伙混不下去了？为了口饭才回到编辑部的？你们也是，咋啥人都收啊？如今这落破的漫画天才你们都要可怜？所以建议你们为了证明《电软》的“救死扶伤”精神，收留了华尧，让他画些短篇漫画就好了，不用太多~~~有个千八百篇的就OK了。

2、如今团购买卖比较火，电软为啥也不来一次？用户信息的收集必竟是大事，回函卡一种，其他方式也可以多想想。

肥皂回复：

不好意思您有说过什么吗？小的记不太清了。华尧人家是大忙人，并不是我们想收就收的。

莫邪回复：

拜托！肥皂你真是大脑进水啦？人家喜欢华尧才这么说的，你不是加班加糊涂了吧？下次回复前一定要保持清醒的状态，行不？团购《电软》的主意不错！只要大家一次性买100本以上，我们附送宇多田一头！

漫[r空

作为一名看了2年的DR的读者，没写过一封信，倍感抱歉。原因很简单，我不会寄信。在这个小镇很孤独的，当初知道TV GAME是一次很偶然的事，当时出去租碟子时，看到一群人围在一起，好奇心促使我去看，一看就被震撼住了，一直只看过街机游戏的我，看到电视玩的游戏这画面如此逼真的（当时PS2的画面算是顶级的了）很是激动啊！扔下2元，玩了一个小时。那时的心情是太复杂了，一个只看过街机的人，一下子接触PS2，论谁都会激动的吧？

游戏店的老板一直看着我玩，我卡住的地方都是老板提醒我的，想想玩游戏的日子过去了2年了，一天他告诉我，他要关店了，因为他儿子出生了，他必须去做工养活家人，那天我和他一起玩了《天诛》，一直没看过他技术，一看才知道，他是深藏不露的人，全部关卡都是全忍杀的，之后他把PS2送给了我，当做这2年来的纪念，之后便离开了这个小镇。现在这个镇只剩下我一个人在玩TVGAME，时不时我还是会打开PS2玩一下当年的经典。

小沛回复：

你的那段经历很有意思，竟然能和老板有如此交情，可见你绝对是那里的常客啊。每个人都有自己的回忆，而且我发现《电软》读者都非常喜欢把自己过去的经历说给大家分享。我甚至有个想法，干脆就此来个征文，让大家互相了解一下也是很有趣的。

眼力大考验答案
问题1答案：不是
问题2答案：Game&Watch
问题3答案：右上角的那条死鱼
问题4答案：46个
问题5答案：两头
问题6答案：因为本图取材自大乱斗
问题7答案：林克
问题8答案：小智（看名字就知道啦>v<）

Smile



龙哥热线 Dragon HotLine

Q 龙哥，最近在淘宝上买PS3碟子时，发现有的游戏说是“重新塑封”，请问这是怎么回事？谢谢了！

（新浪网友）

A 这种情况确实是存在的，一些JS为了自身的利益不惜以这种伪造手段来欺骗玩家。而像这样直接注明是重新塑封的商家倒也不失为一种品德。依照目前JS的技术来看，无论是游戏的塑封还是封条都可以达到真假难辨的地步，这种重新塑封的PS3蓝光游戏盘很难分辨得出新旧与否。再加上蓝光盘本身又比较耐磨，即使已经使用过几次的盘也根本看不出来有磨损的痕迹。在这里给玩家们几点建议：1、在购买PS3正版游戏时尽量买最新发售的游戏，这样就可以大大避免买到翻新货的概率，至于一些经典的老游戏倒不如直接跟店家沟通买成色较好的二手盘；2、如果在网上购买，那么卖家的信誉度和商品的购买记录与评价都是购买的重要依据；3、还是那句话，尽量找熟悉的电玩店吧，退一步说，如果你跟店家足够熟悉的话，他也不好意思骗你不是。

Q 龙哥，想超过Xbox360画面的PC显卡用9600gt加强版就够了吧？我用的就是，除了《孤岛危机》《GTA4》等游戏以外，其他全部1680x1050 4aa（《鬼泣4》x16 eq）特效全开效果也还不错。

（新浪网友 kdash）

A Xbox360毕竟只是一台游戏机，所以我们不能简单的用PC的硬件标准来做对比。即使在同等硬件运算能力下或者稍逊于PC的硬件配置，微软也会对Xbox360的专门硬件进行适合游戏条件下的最优化处理，所以游戏机的整体游戏效果一般都会比PC要强。接下来就让大家对Xbox360的显示硬件相关数据有个初步了解吧：Xbox 360 配置的是从 ATI 公司定制的图形处理器，频率为500MHz、使用10MB内嵌式动态存取显示内存 (eDRAM)、48路并行浮点象素着色管线。Xbox 360 系统支持 DirectX 9 API（应用程序编程接口），并支持部分 DirectX 10 的重要特性。龙哥的PC显卡是9500GT，装了《战争机器 1》之后画面效果也不错，但总是没有玩游戏机时的感觉震撼，所以很快就龙哥就放弃了再通一遍PC版的想法。

Q 龙哥您好，本人新入手一台可破解PSP3000，根据店主的方法自己成功刷机到了5.03普罗米修斯，可是进入游戏的选择菜单就死机了，然后重刷，刷到5.03 gen-c,还是死机，怎么办？

（新浪网友 Arcobaleno）

A 这种状况一般很少发生啊，龙哥觉得这位读者朋友很有可能是因为忘记把导入游戏的文件名换成英文了，所以才会连重新刷机都不行。虽然换文件名看似是个小事，不过一旦导入错误，系统则无法识别，更会给大家带来很多不必要的烦恼，所以还是请大家多多留意吧。

Q 1.有很多问题问龙哥。最主要是关于我那台PS2。买了不到一年，是港版或台版？因为说明书上标注90006、90007。有这样的PS2么？台版，港版是不是合二为一的？系统选项里只有“繁体中文”和“英文”。因为是从淘宝上买的，怕被骗了。

2.总觉得我的PS2读盘能力不行。除了一张《战国无双2》每次放进去100%能读取成功之外。我其他存的碟要么显示“请放入PS,PS2规格光碟”，要么机子就直接进入系统画面。究竟是我的PS2直读就是这样，还是D碟质量不行？我们D版玩家太痛苦了。

3.我有两张《战国无双2猛将传》DVD（都是D碟啦），一张是D5、一张是D9。D9无法和本传联动，所以我又买了张D5的。但D5的不知为何，我每次玩经常性出现黑屏。当我进入某一关卡时，屏幕就黑在那。我想可能是机子要读取游戏数据，但等了好久也不出现下一场景，我按手柄上每一个按键，没任何反应，我只好重启或关机。这问题困扰我好久了。卖我碟的老板在他机子上试就没问题。我看碟也崭新的没有任何损坏。难道我的PS2直读挑游戏？

4.现在PS2还没停产，也有少量正版游戏发售。想问一下，用正版DVD是不是就不会出现上述问题？PS2直读可以运行正版PS2游戏么？正版PS2游戏价格是多少？和PS3、Xbox360、PSP正版相比，谁比较便宜？PS3应该算最贵的吧？它存储介质是蓝光光盘。

5.我现在用家里37寸TCL液晶电视玩PS2游戏。用的是组装色差线。但我还是觉得游戏画质锯齿严重，过场CG动画还好，即时演算真的不能看。听说G74可支持1080P，我虽调到1080P，但G74画质也没好到哪。但网上看到的别人玩的截图，画质就比我的好，为什么？PS2最大支持多少画质？是不使用纯平的电视玩画质会好点？我家有一台纯平大彩电，我接色差线，没反应，用AV线可玩，但画面也不怎么好？想请教下用多大尺寸，什么种类的彩电玩PS2游戏，会达到最好效果？

6.网上说PS2光头有寿命的。每天最好不超过2小时游戏时间。这是直读质量问题还是PS2本身质量问题？我想PS2光头这么脆弱，SONY技术也不怎么样。可惜90000系列不能外接硬盘游戏，必须用光碟。

7.PS2刻游戏碟的方法是什么？如果电脑自带刻录功能，是不是把白盘放进光驱里，将网上下好的PS2游戏镜像拷进白盘里？网上供下载PS2游戏网站，PS2游戏镜像也是以ISO结尾。但我把我玩的盘放进光驱显示的是一些电脑不能识别的文件。难道有两种刻录PS2游戏方法？

8.PS2用上网功能。我看到我的PS2后面有一网线接口，是不是直接把网线插进去就可以上网了？PS2上网是不是和电脑一样了？

因为是PS2新玩家，加久PS2已过于古老，网上可供查阅的资料又少，不能解决我的疑惑，望龙哥赐教。

（安徽徐州 李爽）

A PS2虽然已经不是当下的主流游戏机了，但考虑到它在我国广大的受众面，可能至今仍没有任何一台主机能够企及。所以在此次龙哥热线中单独腾出一块地方来对PS2相关问题就行一次汇总也是很有必要的。

1、SONY当然不会把两个型号的机器给揉合到一起，不仅是PS2，任何一台主机都不会用这种换汤不换药的办法来发售的，要不玩家群体早就闹翻天了（笑）。说明书里这么写的意思是90006、90007型号的PS2都是可以适用这同一本说明书的，机器的具体型号要参见机器后方的条形码，上面会注明你的机器具体是什么型号。

2、PS2的读盘能力主要与三方面因素有关：第一、PS2本身的光头质量是决定机器读盘能力的根本要素；第二、如果已经加了直读的话，那么改机的工艺以及直读芯片的成色也会影响到机器的读盘；最后，如果D盘的本身的质量不行，那么也是会造成PS2读盘不能的。

3、既然同样的盘在别人那没事的话，龙哥觉得之所以出现这种现象就是你自己机器的问题了。很有可能是光头部分老化或者光头处有太多灰尘造成的PS2读盘不能，你可以尝试下自己动手用棉签清洁下机器的光头部分，如果对自己的动手能力不自信的话也可以去游戏店让他们帮你清洁。如果这样问题还是依然存在的话，那么龙哥推断你的机器很有可能遇到了翻新光头，毕竟目前PS2的配件在国内普遍缺货，JS用翻新货来糊弄玩家也已经不是什么新鲜事了。另外，关于直读挑盘的问题早在PS2推出五万系列时就已经得到了解决，那时盗版商们就已经宣布PS2进入“完美直读”时代了，因此，目前直读挑盘的可能性很小。

4、关于更换正版盘是否一定会解决问题目前还不好断言，如果机器本身光头有问题的话，那么读正版盘也是一样会出现问题的，不过使用正版游戏的话毫无疑问会给光头减轻不少压力。PS2加装直读芯片后还是可以运行正版游戏的。目前正版PS2游戏国内游戏店基本上都没有存货了吧，你可以去游戏店咨询下，如果游戏店有条件的话是可以预定的，价格一般在350—450大洋之间算是比较合适。正版游戏的价格跟游戏的存储介质并没有最直接的联系，不同游戏不同版本之间的游戏价格是存在较大差别的。比如说，在PSP上将要发售的《如龙新章 黑豹》的正版UMD预定价格就可以达到将近500大洋，而前不久PS3上的《战国BASARA3》285大洋即可入手。所以说，正版游戏的价格还是要看具体相关游戏厂商的定价了。

5、你确定在网上看到其他人的游戏截图也是PS2游戏吗？现如今，在我们玩惯了PS3和Xbox 360之后再返过头去看PS2的游戏画面都会觉得惨不忍睹，如果同等是PS2游戏画面的话是不会存在较大差别的。PS2通过S端子线或者色差线的输出一般可以达到480P的画面效果，这基本上就是PS2机能的极限了。如果像你那样用液晶电视玩的话，越大的液晶尺寸反而会造成游戏画面越发粗糙，用17寸以下的液晶显示屏估计效果会好一些。如果要用普通彩电玩的话，多大尺寸的彩电都不会有差别的。

6、游戏机的任何一个部件都会有寿命，只是光头属于易耗品，所以要特别加以保护，并不是说SONY的工艺不好。当时官方给出的参考数据是游玩一个小时之后最好能休息15分钟，一个是为了保护玩家的视力，而最重要的也是为了能让光头得到休息。如果玩家保养得当的话一个光头的寿命可以很长，龙哥06年入手的PS2现在读盘能力仍然一流呢。

7、PS2的游戏刻盘方法其实很简单，不过需要专门刻录软件的帮助。龙哥在这里推荐大家使用

※在编辑部玩完《黑手党 2》后只要看见路边的停车就有一种砸车窗冲动浮上心头的龙哥※

晴天霹雳！

龙哥现在几点了？

（囧又3红了）

从你的发帖时间来看是中午 12:54:22，而我回答的时间则是凌晨01:26:44，但愿你问我的不是你看见这些文字时的时间……

NERO，此款软件一向以性能稳定而著称。玩家在下载完游戏镜像后，选择NERO的镜像刻录选项然后再选择八倍速的刻录速度就可以完成了。

8、游戏机的"上网"概念和PC相比完全是两个不同的概念。PS2如果想上网的话前提是需要附带在线模式的正版游戏，不过凭心而论，PS2的网络服务功能相当不成熟，提供的服务种类也很少。可以说，用PS2上网玩家获得的乐趣机器有限，更别提在国内不成熟的游戏机网络服务条件下顺利用PS2上网了。



←PS2正版游戏价格并不如大家想象中的低廉，去年十一月份入手的PS2正版《WE2010》花了龙哥将近五百大洋。

Q 问"龙哥热线"几个问题，虽然这些问题很傻但还请龙哥不吝赐教，最好能登起来。1，"火纹"为何迟迟不出新作？我可是出一款玩一款的。2，《口袋妖怪 白金》和《心金》能联机吗？如果能具体要怎么操作。3，《口袋妖怪钻石/珍珠/白金》与GBA卡联动的话对GBA卡有何要求？怎么我的"蓝宝石"一联动就不成功？不仅不成功而且我蓝宝石的记录都没有了，这里说明一下，我的GBA卡带"蓝宝石"是汉化的盗版居然把"海皇牙"称作"奇奇兽"，我究竟该怎么办，请龙哥明示，谢谢。也许我的要求有些无理，但请看在这些问题困扰我许久的份上大家给个答案吧，当然登在第281期得"龙哥热线"栏目中是最好了。此致 军礼。

（吉林梅河口 刘冠初）

A 邮政的速度实在不敢恭维，当龙哥我拿到刘冠初读者的信件时，第282期《电软》的"龙哥热线"都已经制作完毕，只能给你登在第283期上了，龙哥在这里要再次感谢下读者们对于"龙哥热线"的支持。1、这个嘛，前段时间有最新复刻版《火炎文章 光与影的英雄》发售，作为铁杆饭可以玩一下，不过该作新加入的"不死模式"可能会一时令系列老玩家感到不适应。2、这两款游戏属于不同的序列，《白金》和《钻石/珍珠》为同一序列，而《心金》和《魂银》为同一序列，相当于《口袋妖怪》的不同版本，因此两者不能联机。3、如果要联动成功的话，一个最起码的前提就是需要卡带为Z版，D版则是无法联动的。

Q 龙哥好，请问Xbox360平台上的《星海传说4》有可能出中文版吗？《星海传说4》可以说是Xbox360上的顶尖RPG吗？望龙哥请教。

（新浪网友）

A 毕竟距离此游戏发售已经这么长时间了，龙哥感觉官方推出中文版的希望已经十分渺茫。龙哥个人认为《星海传说4》的素质一般中上而已，不过Xbox360上的RPG游戏本就不多，其他能提上名的日式RPG也就是《失落的奥德赛》、《蓝龙》、《宵星传说》和《信赖铃音》这些，如果玩家对美式RPG也能接受的话还可以试试《质量效应》、《上古卷轴》等。

Q 《伊苏7》最终武器我可是全部制造完成了哦！接着开始往以前的《伊苏》作品玩，现在正在玩YSF很苦手啊！居然没有可以携带的回血道具甚至装备也卖不了！太变态了，有时候弄的居然被小怪扁！咳咳、、回归正题，在PSP上一共有多少《伊苏》作品呢？除了《英雄传说》系列在小P上F社还有很棒的作品吗？《和平行者》完全汉化的可能性大吗？还有《北欧女神》好象有很多结局啊，貌似我看到的是最烂结局吧，居然只是把神界的敌人打败了就完了，里面出现的事都还没交待清楚啊？最后请龙哥问一下赤银宇多田难道是人妖？！

（新浪网友 时间的终点）

A YSF确实很变态，尤其是最终Boss.....当年龙哥也被卡了好长时间的说。但从另一个角度来说，这个游戏其实也很简单，一切不过是等级的问题，只要有时间大家稍微练高一个level，世界马上就变清净了。

至于PSP上的《伊苏》作品嘛，应该就是1 2、6、F、7这些了，除了最经典的1 、2之外近几年出的3DYS还没上PSP的就只剩Origin了貌似。

除了ED卡卡布三部曲、空轨三部曲、伊苏之外，falcom在PSP上还有N个作品（没记错的话）一个是《zwei双星物语》一代的复刻，另一个是山寨《魔唤精灵》，再有就是某个《通天迷宫》还是《撼天神塔》什么的（brandish？），啊对了，还有一个3D的《咕噜小天使》。

《和平行者》的汉化啊......不知目前民间是否有人在做呢，其实这个游戏文字量不算太大的感觉，有需求的话我们强力的民间汉化小组迟早会出推出的，嗯。

《北欧女神》不知您说的是哪一代？1代？2代？抑或NDS上那作呢？龙哥不知具体是哪作，也不好做出针对性的回答啊。

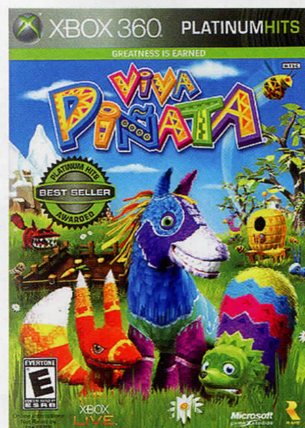
至于海K哥的性别嘛，龙哥持保留意见，不过赤银童鞋始终坚持认为海K是女的，ORZ……

Q 在这里我有一个想要请教万能的龙哥，你可一定要回答我啊，当然如果龙哥非得要登出来的话我也不拦着，恩。话说我刚玩TV Game不久，目前手上只有一部黑色的小P，听说前段时间《皇牌空战》在PSP平台上推出了最新作，因为觉得飞行员都很帅，我立马就下了游戏塞进小P，结果一进入游戏出现Logo画面之后就黑屏了，这到底是怎么回事啊？真急死我了，明明自己喜欢的游戏就在眼前但是却玩不了真是一种煎熬啊。另外，我是一个女生，是不现在买Xbox 360的成本会相对小一些呢？龙哥再顺便帮我推荐一些Xbox 360上适合女孩子玩的游戏吧。

（北京 周一）

A 恩，龙哥要汗颜的承认，我可不是万能的，只是大家对我信任有加而已。在这我要紧握右拳，向广大闯关族保证，绝不辜负大家对我的信任，恩。你的这个情况貌似是由于PSP系统版本过低而造成的，你可以尝试下升级系统。龙哥在这里推荐5.50 prometheus，话说我现在就用这个已经打完《皇牌空战 X2》的一周目了呢（我绝对没有要刺激你的意思，坏笑中）。

由于Xbox 360已经破解，所以玩游戏的开销肯定要比目前只支持正版蓝光游戏盘的PS3低。但是Xbox 360上的大作则大都为CU向并且偏美式，貌似不是很对女玩家的口味，你可以试着尝试下《宝贝万岁》、《信赖铃音》、《偶像大师》之类的，对了，前段时间刚刚发售的《秋之回忆》应该也会受到女孩子们的喜爱吧。最后，龙哥再向你透露一个个人经验，好像女孩子一般对《恶魔猎人》系列都没有什么抵抗力，难道是主角Dante过于帅气的缘故？



←《宝贝万岁》女性向十足，游戏色彩艳丽、人设精美。在本作中玩家要负责照顾好自己的可爱宝贝，关注他们的成长。

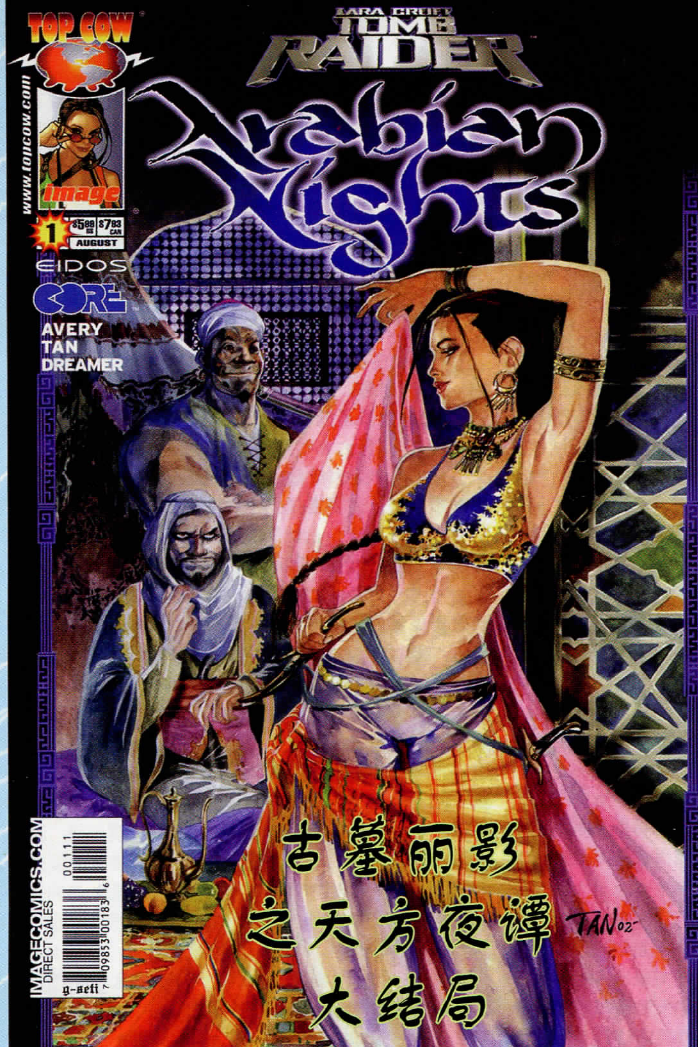
Q 龙哥，ps3上的《如龙4》白金大概要多长时间？我看了杂志上的攻略说四代的白金不难，不过想知道具体时间要多久？那么《如龙3》呢？

（新浪网友）

A 《如龙4》的白金成就如果按照攻略上来的话，30个小时足矣。而《如龙3》的白金成就就得冲着100个小时以上了，可以说这两部作品的白金成就难度一个天上一个地下，反差极大，真不知道SEGA当初是出于什么想法而采取这样设定的。



↑编辑部的《如龙4》白金成就，小编们用了不到五天就达到了。


TOP COW
LARA CROFT
TOMB RAIDER
Arabian Nights
www.topcow.com
image
1
AUGUST
EIDOS
CORE
AVERY
TAN
DREAMER
古墓丽影
之天方夜谭
大结局
TAN02
IMAGECOMICS.COM
DIRECT SALES


你在干什么?
听着，无论他对我做什么，这都是你的机会，带着关键经文和大家离开这。
但是……
现在就按我说的做。


你就这么点本事吗?
连我一根毫毛都碰不到!
TWAK!
不要试着激怒我!
THUNK!
TWUMP!
我会捏扁你的。
我敢打赌你会把这件事告诉所有的恶魔。


TWUMP!
SWUSH!
TWAP!
它每次都会不可思议的打到我，并且我觉得它还只是在戏弄我。
不过这不是一场游戏，一点也不好玩。
我可能会死在这。
我从未苛求过永生。
我看过太多的邪恶。
已经超出了我的承受。


我觉得应该这样打开。
哇！
你还没把它完全打开呢
我知道我在干什么……
救命！
也许我们应该问问别人怎么弄……
啊哈，你快来看，我必须得这么做了。
恩！
你们能别那么罗嗦么？赶紧把卷轴扔给我吧。
接着……


在它发觉之前，我居然得倒着读这个卷轴，这对我来说很困难，因为我得把音节和发音都倒过来。
如果稍有犯错卷轴就不会起作用，可是我虽已尽力但内心的错误在所难免，毕竟人无完人。
AAAGGGHHHHH!


巨大的空洞打开了，恶魔也随之被燃尽。这个世界，还有我们都没有被这股光芒毁灭，感觉就像它可以把我们排斥在毁灭范围之外一样。
我们终归活了下来。
没有什么能击碎磐石。
BRRKKKKKKKK!


SSHHH...
...HHHH!
我们获得了自由，谢谢你们！
别自找烦恼了，我觉得当时你必须得派出那些甲虫来找到我。你是可以告诉我真相的人。
我还害怕你不会帮忙呢
我才意识到原来我在这只是个过客，在这个世界上，我不知道该去哪也不知道该做什么！
我们对于波斯来说都是过客，不过波斯是一个充满传奇的地方，也是讲述者们故事中最特别的题材。我觉得你终究会得到你想要的。
因为，这是波斯。波斯不会被时间所改变。
它只懂得人们的心。
完！！！

MAFIA II



PS3	本刊译名：黑手党2		2010年8月24日	
	动作射击	2K Czezh	59美元	美版
X360	蓝光/DVD	1人	720P	18岁以上

作为一款“非典型性沙盘游戏”，本作虽然拥有如同GTA系列那样以纽约为蓝本的庞大地图——Empire Bay，但是却没有GTA系列那样的超高自由度和丰富支线任务流程。然而，本作细腻的驾驶和射击感绝对不含糊，剧情设计也别出一格，在酒瓶爆裂玻璃飞溅的酒吧交火战斗部分更是火爆异常，令人血脉喷张。游戏中各个角色性格鲜明，而最终游戏主角的人生经历也绝对值得FANS们去细细回味。游戏将故事背景设定在了20世纪四零五零年代，这时美国正逐渐走出战争和经济大萧条所留下的阵痛，百废待兴，同时这也是为人生的赢家们所开创的新时代。《黑手党2》将一副浩瀚的时代绘卷展现在我们的面前，为大家讲述了一个男人的人生——黑帮世界里那无止境的暴力，贪婪和欲望……

□文/肥皂

基础篇 MAFIA II

故事背景

游戏主角VITO是一名意大利裔美国人，为了获得更好的生活，自幼便跟随家庭成员移民到了美国。然而，“美国梦”并不像人们想象的那样光鲜亮丽，VITO一家人只能凭借微薄的收入生活在美国社会最底层，饱经辛酸。而我们的主角却不甘于清贫的生活，为了获得财富和权力，VITO不惜加入无情的地下世界——黑手党，并希望能在这冷漠的社会中闯出个人的一片天地。为了能向黑手党的大佬们证明自己的实力，VITO逐渐走上了一条不归之路……

游戏在继承了《黑手党》一代叙事功力的前提上开创了全新的电影叙事手法，在以往游戏中并不常见的过肩拍摄视角真的让人能有一种在观看好莱坞黑帮电影的感觉。游戏在编剧方面大胆借鉴了《教父》、《好家伙》以及《盗亦有道》等多部经典黑帮巨制，这为游戏的流程润色不少，同时也使得相当一部分的黑帮体裁爱好者对本作津津乐道。



基本键位

驾驶



行走

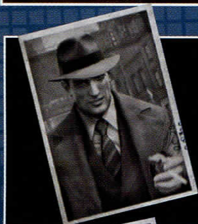


地图

本作的地图是依据美国四五十年代纽约城的真实街景而严谨制作的，随着玩家的游戏进程，城市中的主要元素都会随之相应改变以符合游戏的时代背景。这样一个庞大精巧的城市地图为玩家们真实再现了那个正处于“黄金时代”的美国。

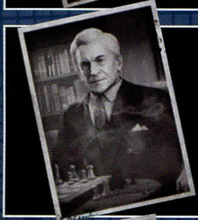
地图上的红色三角代表玩家目前所在的位置，红色圆圈代表目标地点，而服装店、武器店、加油站和一些特殊地点在地图上也都会有相应一目了然的图标来表示。与之前的《荒野大镖客》相似，玩家在前往目标地点时系统会有红色路线给大家以提示，而当玩家自定义目标地点时候则用绿色路线表示。

主要登场人物介绍



Vito Scarletta

本作的主角，出生于意大利西西里，自幼便跟随家人移民来到美国，随后饱尝生活的辛酸。参加过第二次世界大战，退伍之后为了出人头地、追求金钱与权力可以不惜一切代价，家人与朋友也相继离他而去。



Leo Galanty

作为Vinci家族的军师，Leo在黑道享有极高的声誉。在狱中，Leo给予了主角Vito最大的帮助，并最终促成了Vito的提前释放。后来Vito在黑道中取得的地位也不能说和Leo不无关系，Leo就像一名导师引导着Vito的人生轨迹。



Francesca Scaletta

主角的姐姐，始终坚信生活的美好——努力和诚实一定会带来回报。哪怕生活再拮据，丈夫对她再不好，她也不希望给别人平添过多麻烦，最终选择一个人默默承担，不过后来由于惧怕Vito粗暴的行事方法而离他而去。



Eddie Scarpa

此人为Falcone犯罪家族中的重要人物，其经营的酒吧实际上是Falcone家族的秘密聚会地点。平时Eddie主要充当Vito和Joe 的联系人，负责向他们传达组织安排的任务，同时，他也是一名酒色之徒。



Marty

年轻的Marty涉世未深，被黑手党表面的光鲜生活所吸引，遂成为了Joe手下的一名小弟。他由于好奇对犯罪生活充满了期待，主动要求加入了铲除Clemente家族的行动，但最终Marty用生命为他的错误选择付出了昂贵的代价。



Joe Barbaro

Joe是Vito一生中最好的朋友，可以说，是Joe把Vito带上了黑手党的贼船。这家伙爱憎分明、脾气暴躁、喜怒必形于色，处事方法简单粗暴，但却具有相当的经济头脑。最为重要的是，他肯为朋友两肋插刀，一定意义上又是个性格可爱的角色。



Maria Scaletta

主角的母亲，是一位善良而伟大的女性，几乎凭借一己之力将Vito姐弟俩抚养成人。虽然历经磨难，饱尝生活之苦，但她还是相信上帝最终会拯救她的家庭，并且希望Vito能有一份正经工作而不是加入黑手党。



Henry Tomasino

Henry自称他自己是在1931年为躲避墨索里尼对黑手党的镇压而来到了美国。经过引荐，Henry很快成为了Vito和Joe最为信任的合作伙伴，最后却因为一笔毒品交易被唐人街黑帮残忍杀害，游戏中的种种铺垫都显示其实Henry是一名联邦卧底。



Carlo Falcone

此人为Falcone家族的教父，是一名诡计多端的阴谋家，他无暇顾及黑手党的传统，做事不按常理，力图在黑手党的世界中以"利"来取代"义"。不过最终他也成为了黑道家族争斗中的牺牲品，他的死换来了帝国湾黑道的短暂安宁。



Derek & Steve

二人狼狈为奸经营着帝国湾的码头，做事心狠手辣，是典型的大资本家，平时靠压榨工人们的血汗为生。Derek起初希望利用Vito来镇压工人的罢工，但当Vito发现二人实为杀父仇人后反率领工人们将其铲除。

游戏相关注意事项

1、再富也得喝可乐

本作主角的体力槽位于游戏画面右下角地图的外缘，当体力消耗过多时，只要找好掩体在一段时间内不受到攻击即可自动回复。当然，玩家也可以在家中靠吃匹萨喝可乐来补充体力。

2、全民健身打拳击

本作的攻击模式分为枪械攻击和近身肉搏，在近身肉搏时屏幕会出现QTE的按键提示并可发动大魄力的终结技。同时，在敌众我寡的情况下，也可以切换潜行模式从背后悄悄接近敌人按B键搞定他。不过肥皂建议大家在近身搏击过程中尽量采取防守反击的战术，这样能降低不少通关的难度。

3、人在江湖走，哪能不湿鞋

Empire Bay大街小巷随处可见警察，我就纳闷了，为什么有这么多警察在还能天天发生如此之多恶劣的刑事案件呢？如果玩家在任务途中超速、撞车或者在偷车时招引到警察都会给游戏流程带来不小的麻烦，一旦被通缉的话就需要大家在修理厂将车体进行彻底改造了，最后别忘给自己换件帅气点的衣服，这样警察就认不出你了（汗），通缉也会自然被消除。还有一点值得注意，大家在街上行走时一定要记得收起家伙，否则引来警察再后悔就晚了。

4、偷车也是技术活

游戏中有大量的经典复古车型可供大家驾驶，不过理所当然，你是不可能拥有每一辆汽车的钥匙滴。这时，就要在没人的时候开锁了，用左摇杆拨动锁芯弹簧，当其变为绿色是即可按下X键开锁。这种丝丝入扣的感觉还真是让人欲罢不能啊（碎碎念，我绝对不是在教唆……）。不过为了图痛快的玩家也可以学习一下当年阿诺州长直接徒手砸车窗（手难道不回疼吗？）。如果玩家对一款车型特别有爱的话也看以将车辆开到车库门口直接按X键存起来，这样之后就可以随时开到自己喜欢的车型了，也可以降低因偷车而惹上麻烦的概率。

5、驱车赶路

在本作的大部分游戏流程中玩家都需要通过驾驶车辆长途跋涉，所以在长时间不换车的情况下，大家需要注意一下速度盘上的油量提示以便及时去加油站加油，或者嫌麻烦的话干脆就再抢一辆车了事。大家在赶路过程中，如果没有时间限制的话，最好能够按A键打开速度限制，这样就不会因为超速而招来警察引起不必要的麻烦。同时，在游戏主菜单OPTIONS中选择Game Setting下的Driving Mode，大家还可以根据自己的喜好将驾驶模式切换为Arcade或Simulation。

6、生财有道

大家如果缺钱花的话，可以把车直接送去地图上方的MIKE那里，把车直接压碎就可以有钱拿了。同时，去地图下方码头倒卖豪华轿车也是一个不错的选择。什么？钱还不够花。那么你就只能铤而走险去抢劫商店了，一般枪店收银台的存款最多但相应风险也最大。建议最好的选择是抢服装店，事了之后换件衣服就可以大摇大摆逃过警察通缉了。不过玩家千万不要刻意去刷钱，不然……

7、你不是超人

本作的各类枪械操作感极其细腻，分为手枪、步枪和冲锋枪三大类。但相应的为了带给玩家更强的拟真代入感，在枪战过程中玩家是相当脆弱的，哪怕在Easy难度下，你也可以在瞬间被打成筛子。因此，优先干掉高处的目标，然后注意掩护、步步为营、活用与队友间的配合才是本作枪战中的王道。

8、自动瞄准

只要你将目标敌人处于视角的正中央，或者准心偏离不严重的话枪口准心是可以进行自动瞄准的。玩家能否活用自动瞄准这一点是今后能否在惨烈火拼中生存下来的关键。

9、没事听广播

收录了大量具有时代特色的老音乐是本作的另一大亮点，玩家在家中或者在漫长的驾驶途中可以切换电台来选择自己喜欢的节目。同时电台中还会即时报道游戏中刚刚发生的事件，环境代入感非常真实。不过最令人汗颜的是总共只有3个频道，分别为Empire Classic、Empire Central 和Delta Radio。在这向大家特别推荐一下《All I have to do is dream》这首音乐，绝对经典。在这我还要发个牢骚——按照游戏年代设定的话当时彩电已经面世，那么为什么在游戏中电视还是只能当摆设呢？

10、小心警察

作为一名黑手党成员，要做的很多事都是见不得光的，所以大家一定要在平时的行动中多加小心。在偷车或者抢劫之前一定要记得注意屏幕右下角的地图，尽量避开警察的通缉，否则当通缉标志变为汤普森冲锋枪时是相当麻烦的。在一些有时间限制的关卡中玩家也要注意千万不要招惹到警察，永远记住，你是一个办送目的而行走在灰色地带的黑手党成员。

11、寂寞了就去看杂志

在游戏流程中总共有50本《Play Boy》杂志等待玩家去收集，全部收集完成的话可以解锁相关成就。当然，我懂得，大家最大的收集动力其实是冲着杂志上的清凉图片而去，实在是罪过啊罪过……游戏中还有159张通缉令可以收集，不过我估计大家对通缉令收集的兴趣肯定要减弱不少（笑）。

12、玩的就是细节

家中的水龙头、马桶、淋浴等等都是可以打开通水的，并且在开关窗户前后外界噪音的分贝也有明显不同，汽车型号和服装售价也会随着时代的推移而发生改变。

13、通关之后

玩家在以任意难度通关一遍之后就会在特典中解锁"Family Album"，以Hard难度通关一遍之后才可以解锁Artworks中的"Pinups"。

流程篇

本流程基于游戏Xbox 360版本的Medium难度完成，谨供大家参考。

Chapter 1
The Old Country　西西里　1943年7月

剧情

光怪陆离，大雨瓢泼，整座城市都笼罩在苍茫的雨雾之中，而在Empire Bay这光鲜的表象下又隐藏了多少贪婪与罪恶呢？此时，窗外的景色在黑暗中陷入迷茫，就仿佛Vito的心境一般，一眼望不到这景象尽头的他只能靠翻开那已经有些泛黄的相册来回忆生活的曾经。

Vito在很小的时候就跟随父母以及姐姐移民来到了美国，只不过“美国梦”并没有如同人们想象中的那么美好，一家人只得打拼在美国社会的最底层，生活相当清贫。不过已经长大成人的Vito并不甘心于贫苦的生活，他梦想着终有一日能够出人头地。在结实了损友Joe之后，两人合伙去偷窃商店，不过最终只有Joe侥幸逃脱，Vito则被警察带走。当时正值第二次世界大战期间，为了能免去牢狱之灾，会说意大利语的Vito选择了参军前往意大利前线。

在西西里战场，Vito等盟军战士攻入了由法西斯占领的广场，最后却由于敌人的强大增援而功亏一篑。就在Vito命悬一线之时，一位Don（黑手党里对教父特有的尊称）宣传希望人们能放下武器结束战争，那些意大利兵听到后居然立刻就心甘情愿向盟军束手投降。黑手党在当地的威信可见一斑，Vito也因此 捡回一条性命。

本关难点

刚开始向大楼内部冲锋时，玩家千万不要走正门，否则会立刻被强大火力击毙。

从左侧翻窗进入后应立马找到掩体，然后按两下十字左键切换到手雷，用爆炸打开一条生路。上楼之后左转，消灭敌人（此处人质是无论如何也保不住性命的）。随后在阳台之上玩家可以使用强大的MG-42机枪，但是一定要尽快消灭敌人，否则玩家很容易成为敌军的众矢之地。随后发生黑手党教父劝降的剧情，本章结束。

Chapter 2
Home Sweet Home　帝国湾（Empire Bay）　1945年2月8日

剧情

此时，二次世界大战已经临近尾声，Vito衣锦还乡，在火车站Joe开着豪华轿车来接站，两人随后来到酒吧寒暄一番。Vito本想今后重新回到部队，但是Joe则建议Vito留下来一起发大财，并帮助Vito伪造了可以不用回到部队的证明。Vito终于回到了久违的家，但此时父亲却已经去世，一家人的生活前景不容乐观。而善良的母亲则始终坚信上帝会拯救她的家庭，饭前还不忘要求大家一起祈祷。

次日起床后，母亲很不乐意Vito再次和Joe纠缠在一起，只是希望Vito能去之前父亲工作过的船厂找到一份差不多的工作就好。Vito草草应付过母亲来到楼下时却发现姐姐正被一陌生男子纠缠，二话不说，Vito冲上前去三下五除二将陌生男子打跑，问过姐姐后才知道原来家庭已经深陷高利贷的泥潭。为了还债，Vito只能去找损友Joe开始了偷鸡摸狗的最底层黑道生涯。

本关难点

本关是近身搏击的教学关卡，按住A键为防御，B是轻拳，Y是重拳，之后还可以施展QTE式的终结技，建议玩家在本作的搏击过程中以守代攻。还有，Joe的家在3层最里处，因为今后大家要常来所以直接记住位置最为方便。在本关中，玩家还将第一次接触开锁的操作，在这一过程中切忌心急气躁。在第一次偷车遭到警察通缉时，玩家只要甩掉警察来到修理厂大修一番之后即可消除通缉状态。回到废车场，这时玩家可以熟悉一下射击，只要打爆车子的前后轮胎，最后再射击位于后胎上方的油箱即可。如果弹药用完，还可以再去找Joe要一些来。回到Joe的家，玩家可以去冰箱找些吃的来补充体力，最后睡在厨房的沙发上即可过关。

Chapter 3
Enemy Of The State　Joe的公寓　1945年2月10日

剧情

一大清早被电话吵醒，原来是母亲叮嘱Vito赶紧去父亲工作过的码头找工作。为了应付母亲，Vito只好开车前往码头报道，并见到了老板Derek与其助手Steve。但是Vito不甘心于做这种累死累活却只有一点薪水的工作，只搬了一会箱子就撂挑子不干准备愤然离去了。在临走前，Vito告诉他们自己是Joe的朋友，跟着Joe做事会比跟着他们干体力活强多了。出乎预料，Derek反而接受了Vito并让我们为他收取工人的保护费。Vito为了拿到分成，也很乐意去帮助Derek干这种脏活。

回到与Joe碰头的酒吧，Joe介绍了Henry给Vito认识。Henry提议倒卖油票可以赚到不少钱，想拉Vito与Joe入伙，二人一看既然有利可图遂着手于这笔买卖。Vito千辛万苦打听到相关信息，从物价管理局偷出了一套油票，结果回到酒吧才发现原来这些邮票都是有有效日期的，无奈，Vito只得在午夜前将油票倒卖了六家加油站。

本关难点

在码头搬箱子时，玩家只要等待大门打开后就可以离开了　。在帮助Derek收取保护费时，只要走到工人面前按X键对话即可。不过也有工人会反抗，没办法，只能把他们打倒后再拿钱了。

在潜入物价局时，建议玩家从左侧的二楼窗口进入，这样可以利用潜行较为容易地将三个警卫从背后搞定，玩家就可以大摇大摆的在其中行走了。来到地下室关掉警铃，然后前往Director’s Offiice拿到保险柜的钥匙，随后就可以神不知鬼不觉的带着油票全身而退了。如果警铃响了或者被警卫发现其实也不要紧，是不会导致任务失败的，只不过玩家又要面临另一场血战了。

要在午夜前倒卖出手六张油票，游戏中给出的限定时间较为紧张，建议玩家按照从上到下的顺序在地图上依次标识出加油站的位置，设计好一条最佳的前进路线。并且注意在中途一定不要引起警察的通缉，也尽量不要换车，否侧很容易导致超时。



Chapter 4
MURPHY’S LAW　小意大利　1945年2月11日

剧情

第二天Vito睡了个昏天暗地，醒来后发现Joe给自己留了个纸条，上面提到又有一笔“大买卖”可以做。随后，来到酒吧与Joe和 Henry展开磋商，原来这次又要计划去商场洗劫珠宝。六个小时后，两人为尽量不引人怀疑，换上了修理工的服装来到商场。当两人拿到珠宝准备离开时，又有另一伙以O’Neal为首的劫匪没有任何技术含量简单粗暴地破门而入，顿时警铃大作，原来他们也早已瞄上了这里的珠宝。在双方对峙过程中，警方赶到，Joe和Vito成功脱出，而O’Neal一伙则被警方逮捕，双方也因此结下了梁子。

本关难点

第四章流程相对较短，流程也比较简单，玩家只要一路冲杀到底就可以了。不过值得注意的是在逃跑过程中会遇到掩护Joe来开锁的情节，玩家一定要顶住敌人的所有火力，直到Joe成功开门。

在最后驾车逃跑时，玩家面临的是四星通缉，甩开警车后记得将车辆进行改装，消除警方对车辆的通缉。但是因为此时还没法换衣服，所以开车不要在警察面前停留过久，否则会被辨认出来的。

全成就奖杯

Viva la Resistenza!	完成第一章	10G
Home Sweet Home	完成第二章	20G
Back in Business	JOE带Vito去认识MIKE完成MIKE给的任务后开启	10G
Big Brother	第2章时帮姐姐解围后开启	10G
A Real Gentleman	第2章格斗教学后在街对面看到一辆坏掉的车和一男一女为了修车的事而在争吵，与两人对话后靠近"修车"即可开启	10G
The Price of Oil	完成第三章	20G
The Professional	第3章中在不触发警铃的情况下拿到油票	25G
Mail Man	第3章中在午夜之前卖出全部六张油票	10G
Night Shift	完成第四章	20G
Good Spirit	完成第五章	20G
Time Well Spent	完成第六章	20G
Last Respects	完成第七章	30G
The Wild Ones	完成第八章	30G
Man of Honor	完成第九章	30G
Checking Out	完成第十章	40G
Our Good Friend	完成第十一章	20G
Wake Up Call	第11章中在不被Henry发现的情况下带Leo离开	
Chasing the Dragon	完成第十二章	40G
Chop Chop!	完成第十三章	40G
Men at Work	完成第十四章	50G
Finish Him	杀掉Carlo后在游戏结束时开启	50G
Made Man	Medium或更高难度下通关	50G
Tough Nut	Hard难度下通关	100G

Chapter 5
The Buzzsaw Joe的公寓 1945年2月20日

剧情

与Joe和Henry他们再次在酒吧碰头后，Vito见到了一个叫Luca的家伙，原来Luca就是目前主角所效力的Clemente家族的头目之一。Luca告诉Vito，若想真正加入“家族”则必须先交高达5000美元的入会费（其实黑道家族中并没有这种规定，由此可见Luca的贪婪）。为了向组织表忠心，也为了能还清家里欠下的高利贷，Vito和Joe他们接下了去消灭家族死对头的任务。大家在等待敌人出现的时候，大家聊起了Henry的出身，当有人问起“为什么Henry是意大利人，而英语却如此地道”时，敌人杀到，Henry也碰巧避过了这一问题。但是关于Henry’的这一细节绝对值得大家注意，这对解开他之后的身份之谜很有帮助。Vito在架起弄到的MG－42重机枪后，杀了敌方一个下马威，一行人趁乱杀入了对方的据点——酒厂，并最终将此夷为平地。不过在战斗中，Henry身受重伤，Vito和Joe拼死将其救下。最终，Vito把报酬交给了姐姐，还清了家里所欠下的高利贷。

本关难点

本关刚开始会看见有人在骚扰Joe的女朋友，玩家如果选择出手帮忙的话可以解锁相关奖杯。

在用机枪扫射对方时，建议大家动作一定要快，最好趁对方还没下车时就能把车辆打爆，这样可以避免不少麻烦。

在进入酒厂之后大家注意这里的敌人会向玩家扔燃烧瓶进行攻击，不可冒然前进。在二楼杀光敌人来到电梯处时趁电梯门还没彻底打开时就把里面的敌人用机枪消灭干净。

最后玩家要在限定时间之内将Henry送去医生那里，而且路上还会遭到警察的通缉，再加之冬天路滑，所以大家一定要避免撞车，在追求速度的同时也要求稳。

Chapter 6
Time Well Spent 小意大利 1945年2月26日

剧情

最近一直顺风顺水的Vito，孰不知自己因为上次倒卖油票的事已经被FBI盯上。一个加油站老板供出了Vito，由此Vito被判十年牢狱之灾。

在监狱中等待Vito的是全是最为凶残的恶棍和恣意妄为的霸道狱警，能否凭借一己之力在监狱中撑过这十年还是个未知数。更为糟糕的是，之前结下梁子的劫匪头子O’Neal也在这里，并且一上来就给了Vito一个下马威。三天之后，Joe向Vito传递了一个信息，要他在监狱中一定要找到一个叫Leo的人，他是可以为Vito提供一切所必要帮助的重要人物。Leo收留了丢魂落魄的Vito，并帮助Vito打败了仇敌O’Neal。Leo等人在监狱中有单独的住处，这样Vito也就可以免受狱警的骚扰了，个人的生活条件也得到了极大的改观。投桃报李，Vito也没有让Leo失望，在狱中为Leo争得了不少面子。Leo告诉Vito，在这帝国湾中总共有三个黑道家族势力最为庞大，他们分别为Clemente、Vinci和Falcone，而Vito之前所效力的Clemente家族其实并不上道（从头目Luca之前的贪得无厌就可看出）。而后经过Leo的疏通，Vito只在狱中蹲了四年就重获自由了，不过令人感到惋惜的是在这四年中Vito善良的母亲去世了，姐姐也早已嫁为人妻。

本关难点

在寻找Leo时，玩家要在院子里多问几个人后才能得到相关信息。

在监狱中第一次跟O’Neal交手时，剧情安排玩家一定会败给对手，大家不用为此过多纠结。

在学习防守反击打法时，玩家按住A键防御，然后看准对方出拳空隙按B键还击，这招在今后的战斗中大家一定要多加利用。

Chapter 7
In Loving Memory Of Francesco Potenza 帝国湾 1951年4月10日

剧情

虽然只间隔四年时间，但是高墙外面世界的变化已经翻天覆地，汽车已完成更新换代，而在披头士风潮的引领下摇滚乐也已经悄然崛起，Henry在那次酒厂伏击事件中险些丧命后也跟大家渐渐疏远了。

仿佛一切都在变化，不变的则是Vito出人头地的决心和Joe的公寓地址。Joe还是一如既往的讲义气，肯为朋友两肋插刀，他帮Vito安排了住处和暂时的开销，当然，最后还是塞给了Vito一把手枪。Vito此时才得知原来Joe已经不再为Clemente家族做事了，而是投向了更为强大的Falcone家族。

在酒吧中，Joe向Vito引荐了Falcone家族的一个头目——Eddie。结果Eddie也是个酒色之徒，大家在夜场花天酒地之后才发现还有一具已经发臭的尸体放在汽车的后备箱中没有处理。无奈，Vito只有帮助他们了却这桩麻烦事。

本关难点

没有战斗的一章，流程也很简单，不过会出现儿童不宜的声色场合，哎，色即是空啊……

Chapter 8
The Wild Ones 非闹市区 1951年4月11日

剧情

一大清早Joe就叫醒了Vito，原来是想一起去帮组织销赃香烟。Joe还很高兴的告诉Vito，最近收了一个叫Marty的小弟。

两人来到较为僻静的非闹市区展开架势大卖特卖，甚至连警察在被贿赂过之后都对他们睁一只眼闭一只眼。不料，一帮飞车党突然跑出来搅局，一卡车的香烟被付诸一炬。Eddie听到这个消息后勃然大怒，声称要追不回损失就让两人自掏腰包来弥补亏空。

无奈由于车况的差距，两人在追踪过程中失去了飞车党的踪影，最后连之前码头的Steve都被叫过来一同对付飞车党。飞车党毕竟不是黑手党的对手，最后被Vito他们杀了个片甲不留。两人将飞车党的改装车倒卖去了码头，终于将这笔香烟钱给补上了。

本关难点

卖香烟时玩家根据买家的需要注意看好烟盒的颜色就好，而且中途还需要换一个地点继续贩卖香烟。

在飞车党焚烧卡车之后，大家需要打败他们的“带头大哥”，之后的跟踪由于车况差距，必然会丢失目标。这时地图上会失去一切指示，玩家只需找个电话亭给Eddie打电话即可将游戏进行下去，

在见到Steve之后，大家会扫射一家酒吧，如果你的弹药不够充足的话可以选择不开枪，最后只要去后备箱里拿个燃烧瓶往里扔就行了。

飞车党人数众多，而且还会扔燃烧瓶，大家切忌冒进，优先干掉高处的敌人。至于对付那些躲在车后的敌人，最好的办法就是直接将车打爆。在中间的存储点处可以拿到汉堡和M1步枪，大家不要错过。

在把改装车开往码头的途中，大家注意不要将其损坏的过于严重，否则就只能自己花钱去修理厂“翻新”了。

总计奖杯数：47　　总计分数：1000G　　MAFIA II

Get Rich or Die Flyin’	使得车辆四轮腾空20米之后落地	10G
Pedal to the Metal	使车速达到125MPH	10G
One Careful Owner	驾驶同一辆车里程达到50英里	10G
Proper Scrapper	在Mike的废车场压碎五辆车	10G
Exporter	在码头卖出5辆车	10G
Cruise Control	驾驶任意一辆车在5分钟内保持30mph以上的速度	10G
Hairdresser	完成连续五次爆头	10G
Knucklehead	徒手干掉30个敌人	10G
Stuck Up	5分钟之内抢劫5家店铺	10G
The Enforcer	干掉50名敌人	10G
Sharp Suiter	去服装店买任意一套Tailored Suit即可开启	5G
Tuned Ride	第一次升级车辆	5G
Dream Handling	将一辆车升到最高级别	10G
Hard to Kill	保持通缉状态10分钟	10G
Collector's Item	找到一本杂志即可	5G
Petrol Head	驾驶过30种以上的车辆	15G
Ladies' Man	收集全部50本杂志	40G
Card Sharp	收集全部通缉令	40G
He Who Pays the Barber	第3章打败工人收取保护费后回去见Derek即可	10G
A Lesson in Manners	第5张开始时打跑那个骚扰Joe女友的男人	10G
Hey Joe	第5章末端通过在帮助玩Joe之后的主线剧情获得	10G
End of the Rainbow	第15章在酒吧杀光爱尔兰黑帮可获得	10G
The Mafia Never Forgets	第14章杀掉已成为污点证人的前代主角后摆脱警察通缉送JOE到KINGSTON去取车	10G
Out for Justice	第14章杀光码头Derek一伙人后获得	10G



流程篇

本流程基于游戏Xbox 360版本的Medium难度完成，谨供大家参考。

Chapter 9
Balls & Beans 非闹市区 1951年5月6日

剧情

由于最近Vito和Joe的活跃表现，Eddie将二人引见给了Falcone家族的大佬——Carlo Falcone。碰面之后Vito得知原来Falcone家族有三个伙计被Clemente家族绑走了，而且其中还有一人是家族生意的会计，他们一旦开口，那么Clemente家族就能抓住Falcone家族的把柄而将对手置于被动。Vito悄悄跟踪Clemente家族的Luca来到了位于地图上方的Lementf（一家屠宰场）。从下水道潜入后，Vito成功营救了被绑架的伙计们（有一人已被害），而后Luca也落在了Falcone家族的手中，估计是凶多吉少了。

回去交完差后，Eddie告诉了Vito和Joe一个好消息——今晚将为他们二人举办入会仪式，二人顿时兴奋不已。二人在仪式上见到了帝国湾黑道家族中诸多大佬级的人物，还包括在狱中有恩于Vito的Leo，原来他是Vinci家族中德高望重的军师（一人之下万人之上，果然来头不小）。Vito刺破手指将鲜血洒在圣母的照片上然后放在蜡烛上焚烧，这代表了背叛家族的人最终只能在地狱中备受煎熬。最后，Vici家族表达了自己的立场——他们十分反感毒品交易，也奉劝其他家族不要做得过火。此后一段时间，由于Vito和Joe有了家族的身份，所以变得更加有恃无恐起来，Vito也在高级住宅区买到了一套房子。

本关难点

在跟踪Luca时大家最好打开速度限制，遵守交通规则，千万不要招惹上警察。另外，大家要掌握好跟踪的距离，离得太远会失去目标，太近又会被发现。

来到屠宰场之后先藏到一旁的垃圾箱后边，等没人了再沿着管道进入室内。在潜入过程中要多多注意地图上敌人的位置，中途会有一名扛肉男突然走出来，需等待时机再前进。从扛肉男出来的那个房间穿行过去就可以绕过前方的两个警卫，出门后右转，在以传送带为掩护来到房间另一侧，耐心等警卫都撤走之后看准时机来到目标地点。

Chapter 10
Room Service Vito的新家 1951年6月15日

剧情

Falcone家族和Clemente家族之间的战争终于拉开了帷幕，Carlo决定先下手为强，派Vito和Joe前往Clemente家族聚会的酒店，计划在他们举行家族会议时引爆炸弹。Joe坚持要带上小弟Marty在停车场等待接应撤离，Vito拗不过Joe，只好同意带上Marty。二人一番乔装打扮后混入了宾馆，期间还见到了正在离去的Henry（幸亏他走得早）。一场爆炸之后，虽然Clemente家族各头目全都上了西天，不过教父却由于上厕所而躲过了一劫（汗颜……）。Vito和Joe一路逐杀他来到停车场时却发现小弟Marty被打死在车中，而后虽然成功除掉了Clemente家族教父，但Joe一直为Marty的死懊恼不已（也是重情义的汉子啊）。返回途中可以收听到电台正在报道刚才的巨大爆炸。

回到家后Vito接到了酒吧老板的电话，说Joe在他们店中发疯要Vito赶紧把他接走。等Vito赶到酒吧时，看到的却是Joe由于饮酒过多而失手打死了酒吧老板。没办法，Vito这次又只能帮Joe了却麻烦事了。

本关难点

换上洗衣工的制服进入大楼后，玩家需要一路向前走，中间不要有停顿，否则有可能会被其他人辨认出来。

在会议室装完炸弹后要装作擦地板才能全身而退。

在屋顶枪战时，大家需要特别“照顾”下那些站在高处的敌人。

追击Clemente教父时，小心四周由于爆炸引起的大火可以减少不必要的伤害。

开车追击时，玩家一定注意稳住车辆的方向，这样Joe才能给予对方致命的打击。

把酒吧老板的尸体放在后备箱里，一出来就会遭到警察的通缉，甩掉警察后把Joe放到他们家楼下，随后把车开到废车场压碎即可。



Chapter 11
A Friend Of Ours Joe的新家 1951年7月27日

剧情

Henry意想不到的来拜访Vito了，原来Clemente家族覆灭之后，Henry也想让Vito帮忙搭个线好加入Falcone家族。Henry说在宾馆的时候其实也早就认出了他们两人，没有声张给别人也算当时帮了一个大忙，Vito这回更有义务来帮Henry一把了。随后，Vito在酒吧将Henry引荐给了Eddie，恰好因为Falcone家族在背地里做毒品生意已经违背了Vinci家族定下的戒律，所以正打算先下手为强做掉Vici家族的军师Leo，也顺便给Henry一个机会来证明自己。



行走江湖，义字当先。Vito深知Leo在狱中对自己有大恩，自己在黑道能有今天的地位也要多亏Leo，于是想赶在Henry之前警告Leo让他离开。但事与愿违，Henry还是在Leo离开之前赶到了目的地，由于两边都是熟人，Vito夹在中间左右为难。幸运的是，Henry毕竟不是一个冷血杀手，最后只得让Leo在帝国湾永远消失，这样大家才都能交差。Vito开车送Leo去了火车站并目送其离开。

回到家之后，Vito发现姐姐在门口等他，原来姐夫每天都在外鬼混酗酒，还动不动就进行家庭暴力。Vito自然帮姐姐出头，暴打了姐夫一顿并警告姐夫如果以后再对姐姐不好就杀了他。后来接到姐姐的电话，因为惧怕Vito的粗暴处事方法，姐姐决定不再和Vito保持关系了。至此，Vito已经失去了他的全部家庭。

祸不单行，随后Vito的家也被爱尔兰黑帮烧毁，Vito只能穿着内衣内裤跑到Joe的公寓。经过调查，原来那帮爱尔兰人的老大与当年仇敌O’Neal交情甚笃。为了出这口恶气，Vito和Joe跑到爱尔兰人的酒吧老窝大开杀戒，最后经过一路追击，这个爱尔兰老大也死在Vito和Joe的手里了。无家可归的Vito只能住在了Marty的故居。

本关难点

在带领Leo脱出的时候，大家只要看准地图上Henry的位置等待时间差就可以在不被发现的情况下离开别墅。不过哪怕被发现了也没关系，只是相关奖杯就解锁不了了。

房子被烧了之后，大家按LB键从背后的窗户跳出，然后迅速向右跑撂倒一个敌人抢到他的枪，否则就只能给人家当活靶子了。

相信游戏已经行进至此，大家已经深谙本作的枪战了吧，所以酒吧枪战和汽车追逐都已不是难事，只要稳扎稳打，过关就只是时间问题了。

Chapter 12
Sea Gift Marty的故居 1951年9月22日

剧情

Vito、Joe和Henry’这三位最佳损友在林肯公园又碰面了（貌似他们仨聚在一起就没什么好事），Henry说他处心积虑就是为了能有一天垄断帝国湾的毒品市场，现在就是想拉拢Vito和Joe一起瞒着其他人闷声发大财。

说干就干，三人为了凑齐进货的钱竟然铤而走险去借高利贷，不过对方的条件很苛刻，要求三人要在本周结束之前连本带利还五万五千美金。但是巨大利益的诱惑面前，三人还是同地下钱庄达成了协议。

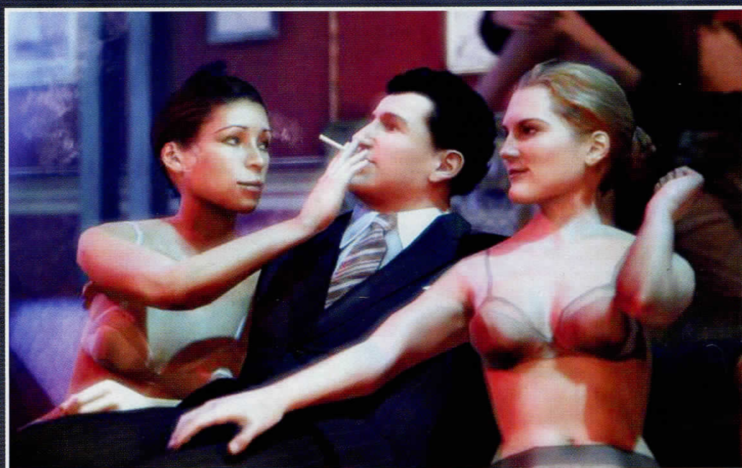
来到唐人街之后，Vito他们才发现原来这里是一个巨大的毒品加工场。在和唐人街黑帮成功交易，一行人正准备离开时却遭到了假警察的袭击。一番苦战后，三人带着毒品成功逃脱。

在随后的一段时间，三人凭借这一批毒品赚到了不少钱，花天酒地是他们这段生活的主要内容。然而，他们没有想到，这份快乐竟是如此的短暂……

本关难点

杀到仓库外围时，敌人会有大批援军杀到，这时远处的油罐车是可以打爆的，爆炸的冲击可以灭掉大部分敌人，同时连自己都可以被冲击波震倒，画面效果相当震撼。

在离开仓库逃走途中，会有敌人驾车追击，这时玩家只要将车把稳就好，Joe和Henry会消灭追来的敌人。



Chapter 13
Exit The Dragon Joe的公寓 1951年9月24日

剧情

一大早，Vito接到了Henry打来的电话，原来他们三人瞒着上层暗地里进行毒品交易的事情已经败露，Falcone家族要他们上交在交易中得到的好处总计六万美金。可是三人经过这段时间花天酒地、挥金如粪土的生活，别说六万美金，就连高利贷的那五万五千美金都还没有着落呢。

三人约在老地方林肯公园见面，然而，当Vito赶到公园后听到的却是Henry的惨叫。原来，Henry被唐人街黑帮活活砍死，暴尸街头。

重义气的Joe勃然大怒，拉着Vito要为Henry报仇，结果二人来到对方总部血洗唐人街。

在唐人街黑帮Wong被逼入绝境后向二人透露了一个惊天消息——原来，Henry是FBI打入黑手党内部的联邦卧底。二人不愿接受这个事实，最后一枪结果了Wang。

Vito万万没有想到，其实此时他与Joe已经四面楚歌：两人得罪了唐人街黑帮，而且还欠下了一笔不菲的高利贷。最为糟糕的是，两人Falcone家族的身份已经暴露，而一直对毒品交易嗤之以鼻的Vinci家族也被唐人街黑帮视为眼中钉。一场唐人黑帮与意大利黑帮之间的大战一触即发，而当意大利人这边发现Vito和Joe背着他们倒卖毒品时又会怎么处置他们呢？

本关难点

经过之前的跟踪，相信大家对此已经轻车熟路，最后跟踪Wang来到了唐人街的红龙餐厅。

在餐厅中敌人的交叉火力很强悍，大家不要轻易露头，多多利用手雷和自动瞄准逐个消灭敌人吧。二楼木窗里放黑枪的敌人隐藏的很好，大家一定注意。

进入地下毒品加工场时，大家可以切换到潜行模式，从背后消无声息地撂倒眼前的两个敌人。然后进入下间房之后，趁敌人还没反应过来时就用机枪扫射打他们个措手不及吧。

最后还要甩开警察的通缉，要是实在不行的话就去抢劫服装店吧，不过要小心里面的带枪警卫。

Chapter 14
Stairway To Heaven 生蚝湾 1951年9月25日

剧情

一大早Joe就在楼下等待Vito，二人仍需凑齐高利贷的还款，不过在此之前却要去帮助家族料理掉一个叛徒，此人目前已成为污点证人并受联邦司法保护。不过，Vito和Joe还是成功的杀掉了这名污点证人并成功摆脱了警方的追击。

无奈，为了凑齐还款，Vito只得再去船厂找Derek，看他那有没有什么可以赚钱的活干。Derek是一个地地道道的大资本家，平时为了获得最大利益不惜压榨工人的每一滴血汗。这回，他又叫上Vito去一同镇压工人罢工。结果在与工人们的谈话过程中，Vito渐渐了解到当年就是Derek和Steve害死了自己的父亲，父仇当前岂可不报，Vito领着工人杀回办公室，并最终让Derek和Steve这两个"吸血鬼"得到了应有的下场。

Vito用尽一切办法终于凑齐了还款用的钱，当他来到Joe的公寓时，却始终联系不到这个家伙，顿时有一种不详的预感涌上了Vito的心头。Vito前往Eddie那里打听Joe的下落，却反被质问是否参与了Henry的毒品交易。Vito只得插科打诨、蒙混过关，最后在开锁匠处得知原来Joe是被Vinci家族给绑架了。

Vito赶到Vinci家族的酒吧要人，却被收缴了武器还被打晕过去，醒来后发现自己和Joe被吊在了大厦的楼顶。原来，自从上次二人血洗唐人街后，唐人街黑帮就认定是意大利黑帮想要挑起战争，他们的矛头自然也就对准了一向不屑毒品交易的Vinci家族。

二人利用对方的疏忽最终拼死脱出大楼，不过Joe却身受重伤，把Joe送往医生处后，Vito来到地下钱庄还清了高利贷。在临走时Vito得知，原来这家地下钱庄就是初始纠缠自己家庭的那家，Vito只得无奈饮恨而去……

本关难点

本章的流程相当漫长，大家一定要有耐心。在码头同Derek大打出手时，玩家要注意那家伙会扔燃烧瓶，所以要及时变换掩体优先将其干掉。

在凑钱的时候，大家可以去打劫商店（枪店的钱最多，但Harry的武器店不能被抢劫），也可以偷车送往Mike的废车场。等凑齐钱数后，地图上就会出现目标地点指示。

在从楼顶上刚刚脱出后，玩家身上并没有枪支，所以要利用潜行将敌人推下楼去夺取他们的配枪。

在大厦三层的枪战难度极大，电脑的AI很高，会自动寻找掩体。不过Joe也会帮很大的忙去掉不少敌人，大家就把所有的家伙都毫不吝啬的往上招呼吧。

Chapter 15
Per Aspera Ad Astra 生蚝湾 1951年9月26日

剧情

Vito目前的处境很不乐观，Vinci家族和唐人街黑帮都在四处追杀他，而且Falcone家族追查到自己头上来也只是时间问题。果不其然，Vito接到电话说老大Carlo Falcone要见他，Vito也深知此去凶多吉少，恐怕是有去无回。

刚一出门，Vito就被神秘人架上了车，发现车里坐的竟是之前就已经被自己送走的Leo以及一位华人教父。Leo告诉Vito，Henry真的是联邦卧底，唐人黑帮杀他也是有道理的。

原来，若想摆平这次祸端，Vinci家族和唐人黑帮都希望Vito能戴罪立功杀掉不按套路出牌的Carlo Falcone，这样才能平息即将爆发的黑帮战争。

Vito赶到会面地点——天文馆，一路来到Carlo Falcone面前，不料此时Joe出现用枪制服了Vito。Carlo Falcone答应Joe只要能除掉Vito就给他在家族中更高的地位。不过Carlo忽略了一点，那就是Joe永远不会背叛自己的朋友。最后Vito联手Joe杀掉了Carlo，出门后发现Leo一行人已经在外等待接应了。

很蹊跷，Leo安排Vito和Joe上了两辆不同的车，当Joe的车离开大家视线时，Vito问为什么。Leo冷冷地答道："抱歉，在你我的交易中不包括Joe。"虽然Carlo已死，但看来Joe还是得充当这一事端的替罪羊。Joe最终没有辜负Vito，而Vito却辜负了Joe，也许，从一开始就没有谁能真正把握住自己的命运，大家都只不过是棋局之中的一枚棋子罢了……

本关难点

在进入天文馆后大家要注意屋顶上的敌人，笔者正是忽略了这一点而在此无数次的英勇就义。

最后在圆形放映厅的决战大家注意地图上所标出的敌人位置，这样才能选取何止的隐蔽地点，坚持到最后胜利终归属于大家。





难点讲析 MAFIA II

The Professional	大家一进入大院后就可以直接从面前的地下室通道来到锅炉房，在地下关闭警报后再从二楼窗户进入从背后放倒所有警卫即可。
Wake Up Call	第11章去警告Leo时在Henry到达的剧情后迅速去洗衣房拿床单就会有片段显示Vito和LEO在不被发现的情况下脱出。
Get Rich or Die Flyin'	在第8章战斗结束后玩家可以拿到飞车党的改装车，此车性能极佳，只要驾驶在高速上一路飞奔通过大桥就会在下坡处一跃而起开启奖杯。
Pedal to the Metal	在第7章后大家最好能搞到一辆Ascot Bailey并将其改造至满级（顺便还会开启Dream Handling奖杯），来到Grand Upper Bridge上全速跑一次即可。
One Careful Owner	恩，最大的注意事项就是一定要注意爱护车辆不要频繁换车
Exporter	码头不会收一些过于廉价的车，大家可以去Hillwood附近的高级住宅区域找到一些好车，以下是码头出口车的品牌列表：Ascot Bailey、Berkley Kingfisher、ISW 508、Lassiter Series 69、Lassiter Series 75、Shubert Frigate、Shubert Pick up Hot Rod、Smith 34 Hot Rod、Smith Thunderbolt、Walker Rocket。另外，大家在第14章灭掉Derek一伙人之后就无法再卖车了。
Cruise Control	大家先来到地图上方然后找一条弯道较少的路线向南走，只要在途中打开速度限制、尽量避免交通事故和警察通缉，解锁这一奖杯并非难事。
Stuck Up	建议大家可以在第14章Vito凑钱时来到地图中部商铺相对集中的区域下手，需要注意Harry's Army Surplus武器店和开锁人Guiseppe的店是不能抢的。
Hard to Kill	大家在路上抢一辆大型油罐车或者大型拖车，之后就可以无视一切警车，只要别随便停车或被障碍卡住就可轻松撑过10分钟。
Ladies' Man	关于杂志具体地点请大家注意观看本期电击收藏中的相关视频攻略节目。

ぽかぽか アイルー村 モンハン日記



□文／赤银

PS Portable PSP	本刊译名：怪物猎人日记 暖洋洋的猫村			2010年8月26日
	猫村经营	CAPCOM	3990日元	日版
	UMD	1~4人	432MB	全年龄



展示品获得方法

名称	入手方法
ダンベル	村内采取
にゃんにゃん棒G	采掘场挖矿
荷车の车轮	农田采取
落し物の伞	渔场钓鱼
火竜の逆鳞	小猪赛跑奖励

名称	入手方法
肉焼きセット	交易 南の森
锅のふた	交易 虹香平原
ポッケ村の广告牌	交易 アカツジ火山
回复薬のビン	交易 トロピ海岸
金のたまご	交易 花园桃源郷

喵了个咪的开村啦！

我生前是个猎人，在波凯村留下了还算不错的狩猎记录。在最后一次的炎王系谱单人大连续讨伐任务中被数对炎王炎妃所围困，死斗的终结力尽而亡。生于猎场，卒于狩地，总的来说算是圆满的一生了。就在我祈求着下辈子依然能够作为猎人而生，完成轮回转世再次睁开眼睛的时候，出现在我眼前的竟然是——

喵~~~~~~~~~~~~~~~~~~~

一只老猫。对着我喵喵喵的唠叨个不停，而我想要开口，喉咙里发出的竟也是喵喵喵的猫叫声……这究竟是怎么一回事的？

（不过你转生成了野生狩猎猫艾路而已）

什么！？为什么是我？为什么是猫？你又是谁？

（现在的年轻人问题真是多呢，我是负责你的转生的神，由于事故而错将你转生成了艾路猫……）

原来你是罪魁祸首555~你要怎么赔我！你要对人家负责！

（哎呀呀~现在的年轻人啊，真是没礼貌！你觉得我为什么在这里？还不是为了挽回失误，指引你重新转生为人的啊）

这是你自找的。我要怎样才能转生回去的？还有在我身边喵喵不止，上下其爪的老猫可以处理一下吗？

（嗯……听不懂艾路语也是转生失败造成的吗？好吧，我来替你翻译下好了。那只长老猫希望你能够将新成立的村子繁荣起来，而这也是你转生回人类的条件！）

真是麻烦啊~不过既然是猫村应该也少不了狩猎吧，虽然是猫的身体同样热血沸腾呢！

（很遗憾，虽然有狩猎内容存在，不过出阵的是村子里的其它猫猫，你能做的只有指挥和给它们加油鼓劲而已。而且这个世界的大型怪物以猫猫的力量只能击退，是无法讨伐的）

呃……怎么感觉一下子就没有干劲了，一定要做的吗？

（是的，除非你能够完成这项艰巨的任务，否则哪怕你以猫的身份再死一次、一万次，转生后都依然会是猫的）

……

（放心好了，有我在身边指引你，再困难的使命也只不过是时间问题而已）

就是因为你的失误我才变成猫的好不好！

（好啦好啦，事不宜迟。长老猫和情报屋猫已经钻地走了，看完以下的资料我们也跟上去吧~）

就这样，我身为艾路猫的一生，莫名其妙地开始了。

长屋同伴获得资料



名字	职业	条件1(个数)	条件2(个数)	条件3(个数)	条件4(个数)	条件5(个数)
长屋等级1						
ピンク	菜园猫	オンプウオ(6)	ドデッカブ(6)	---	---	---
アンバー	探险家	黄金魚(3)	---	---	---	---
マシロ	饲育猫	牧畜の飼料(5)	不死虫(1)	---	---	---
ブルー	钓师	鉄鉱石(20)	---	---	---	---
ホワイト	捕虫猫	怪力の種(5)	忍耐の種(5)	---	---	---
アキラ	音乐家	アオキノコ(10)	ニトロダケ(5)	マヒダケ(5)	特産キノコ(5)	ドキドキノコ(5)
ウルシ	探险家	ブーメラン(5)	雷光虫(2)	鎧玉(5)	---	---
长屋等级2(600PP)						
オレガノ	料理人	オンプウオ(8)	熱帯イチゴ(2)	ハチミツ(2)	ポポポミルク(2)	---
トレード	交易家	大猪の牙(1)	ファンゴノ毛皮(3)	ドスヘラクレス(2)	----	---
アキンド	交易家	ランポスの鱗(3)	ランゴスタの甲殻(10)	---	---	---
シイタケ	菜园猫	ペタリンゴ(2)	まんまるたまご(2)	大地の結晶(2)	---	---
スイカ	菜园猫	げどく草(3)	ネンチャク草(3)	ネムリ草(3)	プンプン草(3)	---
レミィ	饲育猫	女王虫の尻尾(1)	カジキマグロ(1)	毒テングダケ(5)	---	---
长屋等级3(1500PP)						
シナモン	料理人	ツチハチノコ(10)	オニキスペッパー(1)	トコナツメグ(2)	---	---
スパイス	料理人	ツツミクルミ(3)	レアガーリック(2)	キングトリュフ(1)	キラビートル(5)	---
キラ	音乐家	怪鳥の耳(1)	虹色鉱石(2)	まんまるたまご(2)	とがった爪(5)	---
スミ	爆桶师	なめらかな皮(8)	ランゴスタの甲殻(8)	鉄鉱石(30)	カクバッタ(30)	---
ギギ	捕虫屋	古代魚(3)	なめらかな皮(3)	ランゴスタの羽(3)	セサミント(3)	----
ヒナ	饲育猫	ランポスの皮(6)	カクバッタ(20)	アッサリアサリ(3)	---	---
イエロー	捕虫屋	イーオスの皮(10)	イーオスの毒牙(2)	黄金魚(3)	上鎧玉(3)	---
トレニャー	探险家	不死虫(1)	鉄鉱石(99)	ピュアクリスタル(1)	---	---
ルアー	钓师	ゲネポスの皮(12)	とがった爪(12)	ザザミソ(6)	---	---
ハンター	狩猎猫	桃毛獣の毛(1)	シマリリス(5)	盾蟹の爪(1)	----	---
长屋等级4(3000PP)						
ファング	狩猎猫	不死虫(4)		---	---	---
モク	爆桶师	イーオスの毒牙(5)	ゲネポスの麻痺牙(5)	ギィギの毒針(5)	マカマカダミア(5)	メラメラナッツ(5)
ロッド	钓师	カジキマグロ(5)	とがった爪(5)	こぼれアワビ(2)	ゲネポスの麻痺牙(3)	ザザミソ(3)
カリスマ	音乐家	飛竜の卵(1)	火竜の鱗(1)	轟竜爪(1)	トロピーチ(2)	---
フェン	狩猎猫	ブヨブヨした皮(1)	ランポスの皮(8)	イーオスの皮(8)	ゲネポスの皮(8)	なめらかな皮(8)
テツ	爆桶师	ドスヘラクレス(2)	マボロシチョウ(1)	虹色鉱石(2)	ピュアクリスタル(1)	獣骨(2)

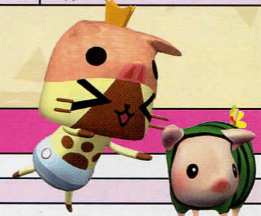
全猫村同伴资料



No.	名字	职业	加入条件	备注
1	主人公	-	-	就是你自己
2	长老	长老	初期默认同伴	喜欢收集垃圾，将空瓶或是不可燃垃圾送给它会很高兴
3	情报屋	情报屋	初期默认同伴	你的小弟，有这份资料似乎不大用得到它了
4	见习い受付娘	下位受付	集会所建成后	受付娘的后辈，天然呆
5	受付娘	上位受付	集会所扩建后	见习受付娘的前辈，同为天然呆
6	イモート	通信受付	集会所扩建10天之后 前提是受付娘已加入	小妹猫，由于尚处幼年期，说话会有些卷舌
7	管理人	管理人	村子成立12天后完成任务「管理人のおじいちゃん」	长老的孙女，苦劳人
8	农场长	农场长	完成任务「农园长クイズ」	熟知布基猪的习性
9	渔场长	渔场长	完成任务「漁场长のお願い」	满脑子钓鱼的渔场长
10	牧场长	牧场长	完成任务「コポポ探し」	长长前发下隐藏着女孩子的身份
11	采掘长	采掘长	完成任务「採掘场を作ろう」	山羊胡的矿石爱好者
12	捕虫长	捕虫长	完成任务 「虫捕り係りの大事なモノ」	真实身份是艾路猫战队的首领，艾路红
13	料理长	料理长	完成任务「とりゅふ探し」	印度出身？有家室的人
14	爆弹长	爆弹长	集会所扩张后完成任务 「タール一家のタル爆弾」	爆弹一家的家长，爆弹狂
15	记录猫	记录猫	完成任务 「記録係チュートリアル」	具有猫村魔女的异名
16	工艺家	工艺家	完成任务「スランプ工艺家」	为灵感而困扰的大师
17	交易长	交易长	同伴数量超过18匹	华丽的波斯商人
18	建筑家	建筑家	完成任务「スランプ工芸家」	工艺家的跟班徒弟
19	衣装猫	衣装猫	持有2件以上服装	你的服装管理员
20	歌姬	歌姬	完成任务「歌姫と歌作り」	久远的歌姬
21	馆长	馆长	集会所扩张后在展示室 与其对话回答「ロマン」	藏在桶中的收藏家
22	モガ	文化猫	集会所2级扩建后 穿着初期服装和其对话	引领时尚潮流
23	マツリ	宴会猫	游戏开始第12天以后 购入祭坛(3000PP)	喜欢宴会，更喜欢PP
24	园长	园长	完成任务 「ブーギーパーク開園」	布基猪狂热爱好者 布基乐园的创始人
25	占い师	占卜猫	布基乐园完成后 采取运★5时对话	神秘高贵的占卜师
26	マルチ	联机猫	集会所建成5日后	负责联机的去其他玩家村子的船家猫
27	ネコート	旅人	收集全部同伴后 给它「海竜の鱗」	出现后能够接受探险任务「海の王者ラギアクルス」成为同伴后，当日结束则游戏完全潼关
28	ネギ	菜园家	完成任务「草むしり」	葱，爱葱之猫
29	シソ	菜园家	完成任务「石いっぱい」	据说温柔而又有力的大叔猫
30	ピンク	菜园家	アイルー绍介所(1)	艾路猫战队，艾路粉 超涩谷系
31	シイタケ	菜园家	アイルー绍介所(2)	蘑菇猫，完全的蘑菇头
32	スイカ	菜园家	アイルー绍介所(2)	西瓜猫，完全的西瓜头
33	リール	钓师	完成任务「マグロの一本釣り」	爱鱼少年猫
34	フック	钓师	渔场等级2数日后出现 渔场等级3后加入	追求浪漫而旅行的钓师
35	ブルー	钓师	アイルー绍介所(1)	艾路猫战队，艾路蓝
36	ロッド	钓师	アイルー绍介所(4)	只为追求那条海之主的渔师
37	ルアー	钓师	アイルー绍介所(3)	失忆少女 只记得自己喜欢钓鱼
38	ミルク	饲育猫	获得2匹猛犸数日后	最爱奶水的饲育少女
39	ケイコ	饲育猫	牧场中有2匹以上猛犸	温柔大姐姐，被猛犸所爱戴
40	マシロ	饲育猫	アイルー绍介所(1)	纯白少女，怕生，喜爱猛犸
41	ヒナ	饲育猫	アイルー绍介所(3)	想飞的雏鸟少女
42	レミィ	饲育猫	アイルー绍介所(2)	喜欢布基小猪的饲育少女
43	ルナ	探险家	完成任务 「長老の杖はどこ？」	月之盗贼探险家
44	サファイア	探险家	採掘场产量达到一定数值后完成任务 「サファイア石クイズ」	最爱矿石的淳朴大姐
45	アンバー	探险家	アイルー绍介所(1)	大小姐，喜欢矿石到自己挖
46	ウルシ	探险家	アイルー绍介所(1)	矿石探险忍者猫
47	トレニャー	探险家	アイルー绍介所(3)	传说中的探险猫
48	ニャーブル	捕虫猫	完成任务 「ニャーブル虫クイズ」	研究虫子的捕虫博士
49	ツバキ	捕虫猫	完成任务「虫捕り対決」	捕虫对决失败后拜我为师

No.	名字	职业	加入条件	备注
50	ホワイト	捕虫猫	アイル一绍介所(1)	艾路猫战队，艾路白
51	イエロー	捕虫猫	アイル一绍介所(3)	艾路猫战队，艾路黄
52	ギギ	捕虫猫	アイル一绍介所(3)	电龙幼虫爱好者
53	アニス	料理人	集会所扩张后出现,完成任务「ワタシのダンナさま」	厨师料理长的老婆，不远万里追踪至此
54	クッキン	料理人	农田前方出现,完成任务「食材探し」	料理长的弟子，总被拜托寻找食材
55	オレガノ	料理人	アイル一绍介所(2)	来自东方岛国的料理人
56	シナモン	料理人	アイル一绍介所(3)	高飞车的女厨师，厨艺高超
57	スパイス	料理人	アイル一绍介所(3)	流浪的料理人，熟知世界所有美食与料理方法
58	ショウ	爆桶师	布基小猪乐园完成后 在長屋回答3选问题获得	爆弹一家的成员，不休止地爆弹修行中
59	イオ	爆桶师	完成任务 「フタを求めて三千里」	爆弹猫一家的三弟
60	スミ	爆桶师	アイル一绍介所(3)	爆弹猫一家的蹭得累傲娇女
61	モク	爆桶师	アイル一绍介所(4)	爆弹猫一家的老二
62	テツ		アイル一绍介所(4)	爆弹猫一家的大哥
63	ソル	交易家	交易场完成后 1200PP购入艾路猫車	猫车少年
64	ネロ	交易家	完成沙滩的漂流瓶事件,在集会所外3600PP购入交易船	海滩捡到漂流瓶，按照要求放入道具即可 第一次釣りのえさ 第二次特産きのこ 第三次ポポミルク
65	アリア	交易家	交易场完成数日后，7500PP购入热气球	贵族派的时尚热气球交易家
66	トレード	交易家	アイル一绍介所(2)	名为交易的交易猫
67	アキンド	交易家	アイル一绍介所(2)	关西腔，据说来自东方某岛国
68	ランチ	狩猎猫	ランチ「お魚ちょうだい」	名为午饭的家伙，贪吃鬼
69	カロ	狩猎猫	祭坛开宴会10次后	野性猫，体力单细胞
70	フエン	狩猎猫	アイル一绍介所(4)	擅长伪装术的样子
71	ファング	狩猎猫	アイル一绍介所(4)	猪头猫，自称村内最强
72	ハンター	狩猎猫	アイル一绍介所(3)	名为猎人的狩猎猫，历战的勇士
73	エピカ	音乐家	完成任务「诗」	吟游诗人猫
74	モボ	音乐家	完成交易家ネロ加入后的漂流瓶事件，放入要求的道具获得全部七种乐谱	第一次 放入探险中获得的草类 第二次 放入村内采集的野菜类
75	キラ	音乐家	アイル一绍介所(3)	大怪鸟？偶像少女
76	アキラ	音乐家	アイル一绍介所(1)	自称很受女孩子欢迎
77	カリスマ	音乐家	アイル一绍介所(4)	猫王？总之爆炸头-
78	MHP2G继承随行猫	狩猎猫	继承MHP2G存档	大嘴巴，乱扯之前主人的事情，友好度MAX后可以获得三种衣服

礼物资料



礼物名	友好度	友好度(对方喜欢时)	喜欢该礼物的猫猫
マタタビ	30pt	---	---
モーレツマタタビ	100pt	---	---
もえないゴミ	1pt	2pt	長老
サツマノイモ	10pt	20pt	記録係、管理人、採掘長、料理長、占い師、モガ、エピカ、スイカ、フック、建築家、アキラ、ケイコ、ホワイト
ポポの尾毛	15pt	30pt	農場長、漁場長、交易長、受付嬢、シソ、アニス、マツリ、ウルシ、タル爆長、工芸家、園長、ニャーブル、ネロ、トレード、アキンド
ブーメラン	20pt	40pt	長老、トレード
なぞの骨	1pt	60pt	雄性艾路猫
シマリリス	-	70pt	雌性艾路猫
円盤石	40pt	80pt	農場長、漁場長、交易長、シソ、ネロ、アンバー、ウルシ、タル爆長、スミ
大きな骨	45pt	90pt	雄性艾路猫
マネアネモネ		100pt	イモート、シナモン、ピンク
ドスビスカス	---	200pt	雌性艾路猫
オオナナホシ	65pt	130pt	情報屋、見習い受付嬢、ツバキ、虫捕り係、マルチ、ランチ、ブルー、リール、ルナ、マキバ係、ピンク、ミルク
かたい骨	75pt	150pt	雄性艾路猫
草食竜の卵	150pt	300pt	料理長、採掘長、オレガノ、エピカ、アキラ
黄金魚	150pt	300pt	記録係、料理長、管理人、アリア、オレガノ、フック、占い師、テツ、サファイア、モガ、建築家、ケイコ
まんまるたまご	200pt	400pt	占い師、サファイア、ホワイト、アリア、テツ



“村”任务列表



任务名	依赖人	加入同伴	报酬	备注
記録係チュートリアル	記録係	記録係	---	在地图中采取后在记录猫处换成pp点数
プーギーを連れてきて	園長	---	---	将农场中的布基猪带带到他身边
農園長クイズ	農场長	農场長	農场	正确回答三个问题 第一题:夏，第二题:ちかのクキ，第三题:大根役者
漁场長のお願い	漁场長	漁场長	漁场	给他一个釣りのエサ(长屋根部的房间里可以入手)
マグロの一本釣り	リール	リール	ドテカボチャ×1	给他ハリマグロ×1(渔场等级2以上可以钓到)
お魚ちょうだい	ランチ	ランチ	---	给他10只鱼(种类不限)
採掘场を作ろう	採掘長	採掘長	採掘场	给采掘长採掘の油×3 (钓鱼可以入手)
草むしり	ネギ	ネギ	---	农场建成后第二天发生，连续两天为农场除草
虫捕り係の大事なモノ	虫捕り係	虫捕り係	虫捕り场	在渔场钓鱼获得「大事な虫捕りあみ」和「大事な虫捕りかご」和渔场等级无关
とりゅふ探し	料理長	料理長(翌日)	---	坐在布基小猪身上，在海岸发现
コポポ探し	マキバ係	マキバ係	牧场	在探险任务「のんびりポポ狩り、それとコポポ」中把小猛犸带回
虫捕り対決	ツバキ	ツバキ	---	第一天…捕捉20匹以上虫子／第二天…捕捉30匹以上虫子
長老の杖はどこ?	長老	ルナ	ニトロダケ×1 マヒダケ×1 アオキノコ×1	找到隐藏的ルナ、将拐杖还给长老。第一次…広场左侧，第二次…农田左侧，第三次…猫婆婆右侧，第四次…渔场边上
詩	エピカ	エピカ	---	每天可挑战一次，第一问…情熱，第二问…大地の温もり，第三问…意味わかんにゃい
プーギーパーク開園	園長	園長	---	将サツマノイモ放在猫婆婆身边，等布基猪来即可。一共需要重新放4次，将出现的小猪搬到园长身边
石いっぱい	シソ	シソ	---	将农田周围的石头搬走
管理人のおじいちゃん	管理人	管理人	---	把长老搬至长屋
フタを求めて三千里	イオ	イオ	---	给他5个タルのフタ
ワタシのダンナさま	アニス	アニス	---	集会所扩张后，出现在长屋 将アニス搬到集会所料理长处
タール一家のタル爆弾	タル団長	タル爆長	小タル爆弾1個	集会所扩张后，出现在牧场 需要道具はじけイワシ×3、ネジヤンマ×2、円盤石×1
長屋のお掃除	管理人	---	---	集会所长屋扩张后，到长屋2层发生。完成之前无法在猫婆婆处得到新同伴。长屋2层的蘑菇全部清理，外面8个，屋内4个
ファッションチェック	モガ	モガ	---	集会所扩张后在集会所内出现, 在服装猫处换成其他衣服后对话，再次换回最原本的衣服再和他对话即可
スランプ工芸家	建築家	建築家,工芸家		工艺家出现数日后发生，将シモフリトマト、アオキノコ、黄金魚依次交给他
長老、春がくる?	長老			猫婆婆处ピンク加入是任务前提条件，给在农场的ピンク一个熱帯イチゴ
ニャーブル虫クイズ	ニャーブル	ニャーブル	---	回答问题，第一问:カブトムシ，第二问:ほかの虫，第三问:カクバッタ
食材探し	クッキン	クッキン	---	农田前方出现，将ドデッカブ、特産キノコ、カジキマグロ依次交给他
サファイア石クイズ	サファイア	サファイア	---	在採掘场出现, 第一问:大地の結晶，第二问:カラット，第三问:ピッケル，第四问:ピュアクリスタル、第五问:虹色鉱石
長老お腹ペコペコ	長老	---	熱帯イチゴ	和集会所里的料理长对话将白い卵・ポポノタン・熱帯イチゴ交给长老
長老、胸ドキドキ	長老	---	---	需要ミルク加入为前提条件，给她マネアモネア
プーギー仮面、現る!	プーギー仮面	---	---	发现乘小猪在跑的长老后，另一天进行小猪赛跑
プーギー仮面、再び!	プーギー仮面	---	---	プーギー仮面、現る! 任务完成后，另一天再次进行小猪赛跑
プーギー仮面、リベンジ!	プーギー仮面	---	---	プーギー仮面、再び! 任务完成后，另一天再次进行小猪赛跑
プーギー仮面、ファイナル!	プーギー仮面	---	---	プーギー仮面、リベンジ! 任务完成后，另一天再次进行小猪赛跑
歌姫と歌作り	歌姫	歌姫	---	集会所升级后出现回答问题: 心…とか? 歌1:いつまでもいつまでも歌、2:形のない大事なもの、歌3:大切にしたい
ライバル現る!?	カロ	---	プーファン	プーギー仮面、ファイナル! 任务完成后，另一天再次进行小猪赛跑
事件!	村長	---	---	按照リール→採掘長→管理人→村长的顺序对话
長老、立てこもる	情報屋	---	---	情報屋に起こされた瞬間に発生
長老、村を視察	村長	---	モーレツマタタビ	被村长叫醒后随即出现
長老のものを取り戻せ	村長	---	---	被村长叫醒后随即出现
長老探偵	村長	---	---	被村长叫醒后随即出现
長老の評判	村長	---	----	被村长叫醒后随即出现
ネコート	ネコート	ネコート	----	探险任务「海の王者ラギアクルス」结束后，那一天结束后游戏迎来最终ED



“下位”任务列表

任务名	出现条件	地点	目的	出现怪物	入手道具
初めての狩り	集会所完成后，和见习受付娘对话	密林	ランポス×2	ポポ ランポス	アオキノコ
わくわくキノコ狩り	完成任务 「初めての狩り」	密林	アオキノコ×6	ランポスブルファンゴ	アオキノコ、ニトロダケ、マヒダケ、パサパセリ、ネムリ草、怪力の種、なぞの骨、かたい骨
初めての素材取り	完成任务 わくわくキノコ狩り	密林	采取3个以上ポポ素材	ポポ ランポス	アオキノコ、マヒダケ、ハチミツ、のんびりポポ狩り、
それとコポポ	完成任务 初めての素材取り	密林	采取4个以上ポポ素材	ポポ ランポス コポポ(1回のみ)	アオキノコ、特産キノコ、キラービートル、マヒダケ、ニトロダケ
練習まとめニャ	完成任务 のんびりポポ狩り、それとコポポ	密林	ランポス3匹討伐	ランポス ポポ ランゴスタ	アオキノコ、特産キノコ、ニトロダケ、上鎧玉、ネムリ草、ドキドキノコ、メラメラナッツ、マヒダケ、黄金魚、スネークサーモン、忍耐の種、大地の結晶



通信任务列表

任务名	出现条件	地点	目的
追いこめイヤンクック	イモート加入后	密林	怪鳥の耳×1
母はとても強しリオレア	イモート加入后	砂漠	飛竜の卵×1
それゆけ巨大ヤド狩り	イモート加入后	海岸	盾蟹の爪×1
空を羽ばたくリオレウス	通信完成任务を1个	火山	火流の鱗×1
のびてのびーる飛竜	通信完成任务を2个	砂漠	ブヨブヨした皮×1
とっても凶暴な飛竜	通信完成任务を3个	砂漠	轟竜の爪×1
海の最強王者ラギアクルス	通信完成任务を4个	海岸	海竜の鱗×1



“上位”任务列表



任务名	出现条件	地点	目的	备注
お昼寝こっそりキノコ狩り	集会所扩张后、受付娘と会話	海岸	アオキノコ×4	全部怪物都在睡眠中
ブルファンゴの素材取り、それとコポポ	集会所扩张后、受付娘と会話	密林	ブルファンゴ素材×1	任务中出现小猛犸，回收之后下次不再出现
突撃突進ドスファンゴ	集会所扩张后、受付娘と会話	密林	大猪の牙×1	野猪王ドスファンゴ戦等对方冲刺时潜入地面，对方跑过之后从背后攻击，一段时间后击倒采取
爆発キノコ狩り	上位任务1个完成	火山	ニトロダケ×3	
海岸ランポス狩り	上位任务2个完成	海岸	ランポス×3	
きれいな女王虫	上位任务3个完成	密林	女王虫の尻尾×1	对女王虫クイーンランゴスタ时，旁边的椰子树中可以取得大量メラメラナッツ，将女王虫打晕之后，不进行剥取持续拣可获得大量pp（每99个16000pp左右）。可以利用此任务挣取pp。
睡魔に負けずフィッシング	上位任务4个完成	海岸	お魚×2	
がんばれブルファンゴ狩り	上位完成5个任务	砂漠	ブルファンゴ×5	由于沙漠中气力会不断下降，同伴中最好加入能够增加食物效果的料理人
追いかけてイャンクック	上位完成6个任务	密林	怪鳥の耳×1	对大怪鸟イャンクック造成一定伤害后会逃跑，一直在深处将对方打倒后采取可以得到怪鸟之耳(1250pp)
ギイギ素材取り日和	上位完成7个任务	砂漠	ギイギ素材×4	由于很容易中毒，推荐同伴中加入音乐家
ビリビリ寸前鉱石採掘	上位完成8个任务	砂漠	鉱石×2	
キノコ大好きババコンガ	上位完成9个任务	海岸	桃毛獣の毛×1	一定時間躲开桃毛兽攻击，等它吃麻痹蘑菇后集中攻击
こっそりブルファンゴ狩り	上位完成10个任务	密林	ブルファンゴ素材×6	途中睡着的两只ブルファンゴ前方出现大怪鸟イャンクック
嫌なものには目もくれず	上位完成11个任务	密林	ランポス素材×4	
誘惑負けずヤド狩り、それとヒナ	上位完成12个任务	砂漠	ヤオザミ素材×4	
ビビるなイーオス狩り	上位完成13个任务	火山	イーオス×5	
母は強しリオレイア	上位完成14个任务	砂漠	飛竜の卵×1	不要吵醒雌火龙偷偷走过去，入手飞龙之卵后逃离即可。吵醒的话可以得到1000SP文化冲击点数
砂漠でギイギ探し、それとコポポ	上位完成15个任务	砂漠	ギイギの素材×6	由于电龙幼崽隐藏在背景后，需要能够发现他们的交易家比较好
爽快ランポス狩り	上位完成16个任务	海岸	ランポス×10	
巨大ヤド狩り	上位完成17个任务	海岸	盾蟹の爪×1	
ビリビリランゴスタ狩り	上位完成18个任务	砂漠	ランゴスタ×20	
空飛ぶリオレウス	上位完成19个任务	火山	火竜の鱗×1	一路躲开雄火龙攻击，等它来到成堆的爆弹上空时，使用其攻击
やる気大事ゲネポス狩り	上位完成20个任务	砂漠	ゲネポス×3	由于沙漠中气力会不断下降，同伴中最好加入能够增加食物效果的料理人
忍耐の種狩り	上位完成21个任务	火山	忍耐の種×10	雄火龙会乱入飞过
のびーる飛竜	上位完成22个任务	砂漠	ブヨブヨした皮×1	
ランポス素材取り大混戦、それとコポポ	上位完成23个任务	海岸	ランポス素材×3	必须用剪刀图标从蓝速龙直接剥取，击破无法得到素材
ゲネポス素材取り大混戦	上位完成24个任务	砂漠	ゲネポス素材×3	轰龙出现(无素材)
凶暴な飛竜	上位完成25个任务	砂漠	轟竜の爪×1	轰龙出现 一路躲避，到终点附近轰龙会自己撞晕。画面出现明显摇动时潜入地下，即可躲开轰龙的冲刺
うじゃうじゃモンスター	上位完成26个任务	海岸	ゲネポス×6	
海の王者ラギアクルス	获得除ネコート之外全部同伴	海岸	海竜の鱗	同時完成所有村任务进入游戏大结局。无须进行攻击向前移动→海龙发射雷球→潜地或后退躲避，反复到终点即可
モンハン×ハローキティ	下载任务	砂漠	キノコ×6	由标题画面下载
JUMPからの依頼	下载任务	海岸	ギイギ素材×6	由标题画面下载



小猪获得方法



小猪	获得方法
ベビー	任务「プーギーを連れてきて」完成後
シマシマ	任务「プーギーパーク開園」进行中
ウーリー	小猪赛跑开始后，发现埋在农田里
モッフン	小猪赛跑开始后，将小鸟带回牧场后第二天在牧場出现
モーモ	任务「プーギーパーク開園」进行中
プラック	任务「プーギーパーク開園」进行中
エンジー	小猪赛跑开始后，发现在长屋3階层
メーメイ	任务「プーギーパーク開園」进行中
ケロケロ	小猪赛跑开始后，在广场湖里发现
サッタン	小猪赛跑开始后，在展示室里发现
コロナー	小猪赛跑开始后，在捕虫场发现
プーファン	カロ的任务中获胜

前人的手记

不管怎么说，我成功的脱出了这无限猫地狱。在我转生到下一个猎人世界之前，让我最后为大家带来一些经验谈吧。希望能对新来的你有所帮助。

●首先村内采取的顺序，由于在某一设施中可能采集到其他设施能用得到的资源，所以建议的采集顺序是采掘→农田→牧场→捕虫→渔场→采掘并以此循环。善用利用START菜单的村内移动可以省去一些时间，当然村内也是能够采到好东西的，姑且先把所以采集点转一遍吧。

●小猪赛跑，开始倒计时为零之前找准时机按下○键可以实现起跑冲刺。被其他选手妨碍之前按×跳跃可以无敌躲过。平时常用上下键连打撞晕对方也是不错的战术。善用红色硝化蘑菇○加速应该没有难度。另外无限赛跑也是个可以无限制获得生产资源的方法。

●村中采集等做完后，想要使时间经过到第二天需要长时间放置，但是村中一段时间不按键的话时间条上便会出现×的图样，时间便不再前进。为了对应这种情况，可以选择任务出击。完成任务后在终点前待机，20分钟左右即可过去半天的时间。

●后期PP收集法，任务列表中也有写到，就是在任务「きれいな女王虫」中，使用全部好感度达到高级的菜园家，配合其他高攻击力职业，将女王虫打晕之后不进行剥取，专门采取旁边的椰子树，这样便可以几乎无限的采取。由于没有携带获得道具的个数限制，可以在时间允许的情况下获得数万PP的哦。

●集齐50位同伴可以在标题画面看制作人名单，而收集全部78名同伴则是真ED。

想说的话虽然还有很多，距离我转生所剩时间已经不多了。最后，希望所有猎人都能圆满完成这一试练！

让我们
相会在
十二月的
〈怪物猎人
便携版3rd〉
中吧！！！



ACE COMBAT X2 JOINT ASSAULT

□文／宇多田

PS Portable PSP			
本刊译名：皇牌空战X2 联合突袭		2010年8月26日	
模拟飞行类	NBGI	5229日元	日版
UMD	1~4人	1687MB	全年龄



游戏攻略

*首先说明一下，本作每个关卡的S评价条件是随着难度不同而变化的，本攻略是基于普通难度进行的，而且加之本期截稿时间和游戏发售日之间时间很紧，确认S评价是件很变态的事情，所以有什么疏漏的地方敬请谅解！

MISSION 1 Steel Axe

敌方配置：F-4E F-5E B-52

S评价要求：3分30秒之内过关

攻略要点：纯教学关卡，没有任何难度，适合给刚接触本系列游戏的玩家熟悉一下游戏具体操作，上手之后轻松过关。本关分为两部分，击破敌机即可，追尾后导弹搞定。

MISSION 2 Bird Hunt

敌方配置：F-4E F-5E AA GUN

S评价要求：5分钟之内过关

攻略要点：第一部分会出现一个大个子飞机，它身上有很多AA GUN，要多加小心，中间的动力核击破后等一会会出现新的动力核，反复三次之后就进入本关卡第二部分了。第二部分一开始要击破几架F-4E，之后那个大家伙又出现了，干掉它身上两台AA GUN之后再消灭掉几架F-4E就可以过关了。

MISSION 3 Red and Black-Alpha

敌方配置：F-4E AJS 37

S评价要求：MPG剩余90%HP

攻略要点：第一部分追尾攻击两架F-4E，之后会出现很多AJS 37，击破后进入第二部分。第二部分依旧是对阵AJS 37的战斗群，要注意这种高飞机的移动性能很出色，经常很快的改变飞行方向，所以一有机会一定要轰杀致死！

MISSION 4 Red and Black-Alpha

敌方配置：F-4E AJS 37

S评价要求：MPG剩余90%HP

攻略要点：第一部分追尾攻击两架F-4E，之后会出现很多AJS 37，击破后进入第二部分。第二部分依旧是对阵AJS 37的战斗群，要注意这种高飞机的移动性能很出色，经常很快的改变飞行方向，所以一有机会一定要轰杀致死！

MISSION 4 Red and Black - Bravo

敌方配置：AA GUN AH-64 SHIP

S评价要求：MPG剩余90%HP

攻略要点：本关是要二周目的时候才会出现的关卡。一开始要清理海边沿岸的武装，空中还有敌方的直升机，全部击破后进入本关第二部分。第二部分是击破敌方战舰，很简单的过关。

MISSION 3&4 Red and Black

敌方配置：同之前第三关和第四关

S评价要求：MPG剩余90%

攻略要点：本关就是第三关和第四关的结合关卡，必须两人合作过关，一个人是第三关，一个人是第四关，其余部分都和之前关卡一样。需要注意的是两人合作的时候是公用一个MPG的，注意MPG的HP。



游戏主菜单

模式				
故事模式 CAMPAIGN	Continue 继续游戏 按X键进入	Select Mission 选择任务	Solo Play 单人游戏 按X键进入	
			Ad hoc Mode 与周围好友联机游戏 按□键进入	Join Game 加入游戏
				Create Room 创建游戏房间
				Military ID 修改名片卡
			Infrastructura Mode 网上联机游戏	
		Briefing 作战简报		
		Hangar 格纳库	Buy 购买	Aircraft 购买飞机
				Special Weapons 购买飞机武装
				Parts 购买飞机改装零件
			Sell 出售	Aircraft 出售飞机
				Special Weapons 出售飞机武装
				Parts 出售飞机改装零件
			Tune 改装	
			Emblem 机身标志	
		Save/Load 存档/读档		
		Options 游戏设置		
		Military ID 修改名片卡		
	New Game 新游戏 按□键进入			
对战模式 VS MODE	Ad hoc Mode 与周围好友联机游戏	Join Game 加入游戏		
		Create Room 创建游戏房间		
		Military ID 修改名片卡		
	Infrastructura Mode 网上联机游戏			
游戏设置 Options	这里可以更改游戏中的各种设定，包括声音、键位、游戏语言等等			
查看玩家资料 DATA VIEWER	查看迄今为止个人获得的成就等			
玩家存档 PLAYER DATA	创建删除用户存档			

MISSION 5A
Capital Defense

敌方配置：AH64 AA GUN AJS 37 F-16C

S评价要求：4分30秒内过关

攻略要点：游戏一开始是几架AH64战斗机，一枚导弹就可以搞定，之后是几架AJS 37，在之后那个巨大的隐形轰炸机又出现了，过去干掉它身上可以攻击的部位之后就可以过关了。期间还会遇到几架F-16C战斗机，想要击破也不是难事。

MISSION 5B
Capital Defense

敌方配置：AH-64 AA GUN FCU ENGINE GRND_TGT

S评价要求：MPG剩余90%HP

攻略要点：本关是要在通关MISSION3&4之后才会出现的关卡。一开始击破眼前的海上和空中所有的敌人，之后随着音乐响起，我们又看到了那个大家伙，依旧是满身的AA GUN，干掉它身上反复出现的攻击点后过关，好累。

MISSION 6
Desert Dawn

敌方配置：CH 47 AH 64 AV-8 GRND_TGT

S评价要求：4分30秒内过关

攻略要点：游戏一开始会让玩家操作飞机起飞，这里很有意思，不过也可以选择跳过。本关需要攻击地面武装力量，所以出战前最好装备空对地的武器。一边攻击地面武装，一边击破空中势力，还好本关都是一些直升机，在击破CH47武装直升机和AH64直升机之后，会有一架AV-8，轻松击破。后半部分攻陷敌方两个地堡之后过关。

MISSION 7
Safe Recovery-Alpha

敌方配置：AJS 37 F-16C F-4E F-16XL MIR-2000D GRND_TGT

S评价要求：直升机不被攻击到

攻略要点：游戏第一部分要保护己方的直升机不被击坠，一开始会有几家AJS 37出来，后面还会有几架F-4E，要随时切换地图已更好的了解敌机出现位置，保护直升机到达地图右方指定地点之后就可以进入本关的第二部分了。这部分是要破坏地面的工厂，期间有F-4E和F16XL来捣乱，不过没什么难度，稍微注意下就可以到达第三部分了。第三部分还是保护直升机原路返回，到达目的地后过关。

MISSION 8
Safe Recovery - Bravo

敌方配置：AH-64 MIR-2000D U-2 MIG-29A F-14D AA GUN

S评价要求：直升机不被攻击到

攻略要点：一开始攻击地面武装，之后保护直升机离开地图，期间地面会有很多时隐时现的RPG发射手，小心他们对直升机造成威胁，要优先击破他们。直升机离开之后进入本关第三部分，需要击破三波敌人空中势力，之后过关。

MISSION 7&8
Safe Recovery

敌方配置：参考MISSION 7和M8

S评价要求：保护友军到达指定地点P

攻略要点：本关依旧是联机专用关卡，两人合作过关，关卡和MISSION7、MISSION8大致相同，请参考之前任务攻略。

MISSION 9
Spotlight-Alpha

敌方配置：MIG-29A CH-47 F-18C GRND_TGT

S评价要求：分数要求，全灭敌人即可

攻略要点：本关一开始要攻击敌人的动力站，而且还会有提示类似要求躲到1000米以下之类的地方，要时刻注意画面上方提示，这种信息会用红色字体标出。一边躲避这些范围攻击一边攻击地方地面和空中的武装，全部消灭之后就可以过关了。

MISSION 10
Spotlight-Bravo

敌方配置：AH-64 F-16C GRND_TGT

S评价要求：分数要求，全灭敌人即可

攻略要点：一开始要在山岳之上飞行，并攻击山头的炮台，因为山地高低不平，所以有些炮台隐藏的很好，另外要说一下不要进入红色区域！我就很好奇的进去了一下，然后就很巧合的被击坠了~ 在攻击完红圈外围的敌人之后红圈消失，之后就可以去攻击这次的任务目标了，如果这时候你有同时锁定多个敌人的武器，那会是一件很爽快的事情~

MISSION 9&10
Spotlight

敌方配置：参考MISSION 9和M10

S评价要求：参考MISSION 9和M10

攻略要点：在完成MISSION 7&8之后出现的联机专用关卡，两人合作过关，关卡和MISSION9、MISSION10大致相同，请参考之前任务攻略。

MISSION 11
Raging Sea

敌方配置：AJS 37 F/A-18E 潜艇 GRND_TGT

S评价要求：3分30秒内过关

攻略要点：游戏一开始会要求玩家操纵飞机空中加油，很考验玩家技术，当然这里也和起飞一样是可以选择跳过的。任务正式开始之后会遇到AJS 37还有F/A-18E，后面还有SU-27战斗机，之后会出现几架速度非常快的飞机，不要太勉强去攻击，这几架飞机过一会就会撤退，当然如果你对自己的机体和技术都很有自信的话可以试着挑战一下，我是轰了好几发导弹也没炸了丫的。当这几架飞机撤退之后就会进入本关的第二部分，第二部分是攻击海上的舰队，主要是一艘潜艇，它会隔一段时间冒出来一次，而且会向空中发射范围武器，在地图上会显示红色范围，这时候轰上几炮就赶紧离开显示红色的区域，如此反复就可以炸掉那讨厌的潜艇了，干掉它之后过关~

MISSION 12
Nightwatch

敌方配置：大家伙身上众多的AA GUN FCU FLAK GUN SAM LASER SU-27

S评价要求：保护伦敦剩余90%HP

攻略要点：本关是夜间进行，而且还有严重的信号干扰，干扰时候锁定不能，这点要注意。一开始是几架SU-27，轻松搞定之后应该就又看到那大家伙了，这次要攻击它身上众多的锁定点，在机翼两侧还有落雷装置，要时刻注意伦敦的受害值，空了可就输了！因为它分为上下两层机翼，所以要不停的飞上飞飞下攻击，一定要注意和它的距离，我就多次不幸撞在了丫机翼上光荣掉......打完这个大家伙就可以到本关第二部分了。第二部分以为会是干点别的，没想到上来还是打这家伙，不知道它身上那些AAGUN是怎么做到快速再生的......这次要注意它的激光攻击，有时候它还会站起来？！小心不要撞上去，很不幸，我又撞上去了......最后把它中间发射激光的装置干掉之后就过关了。

MISSION 12B
Nightwatch

敌方配置：SU-27 AA GUN LASER FCU IRCM F-15E SAM

S评价要求：保护伦敦剩余90%HP

攻略要点：本关出现条件是通关7&8和9&10，和12A同样是在伦敦的夜晚执行任务。在击破几架炮灰飞机之后见到了无数次出现了的BOSS，继续灭之，小心他的激光锁定，在发现被锁定之后一定要快速摆脱，之后继续攻击，反复几次之后进入本关第三部分。第三部分只要攻击几次就可以击破这大家伙了。

MISSION 13
Cyclops Slayer

敌方配置：SU-27 E767 MIG-1.44 MIG-31

S评价要求：击破分数5000以上

攻略要点：本关场景是在雪山！一开始击破山顶的AA GUN，要小心对方雷达扫描之后的攻击，2000米以上会被锁定然后领便当，听到警报声就要快速回避了，躲避时候要小心不要撞到山崖。在攻击地面武装的时候还会有SU-27和E767在空中盘旋，可战可闪。干掉地图上的几个扫描雷达之后到本关第二部分。第二部分是和皇牌机师对战，一架MIG-1.44和一架MIG-31，即使你技术再好也不可能被你击坠，攻击到一定程度他们会逃跑，之后过关。

MISSION 14
Dragon Lair

敌方配置：AH-64 SU-27 F-15E AA GUN GRND_TGT TANK

S评价要求：击破全部敌人

攻略要点：本关依旧有雷达扫描的一击必杀存在，在倒计时结束前一定要离开红色区域。在一边躲闪地方一击必杀之后攻击地面上的武装后出现红色目标，破坏地图上显示的红色攻击目标的三个雷达，0之后之前一直给咱们来一击必杀的大炮就路面了，击破它四周的底座后攻击炮口，注意这时候周围有很多炮台，而且还有多架飞机干扰，建议先干掉这些干扰咱们的东西之后专心攻击炮台，击破后过关。

MISSION 13&14
Dragon Killer

敌方配置：参考MISSION 13和M 14

S评价要求：参考MISSION 13和M 14

攻略要点：本关依旧是联机专用关卡，两人合作过关，关卡和13、14大致相同，参考之前攻略。

MISSION 15
Grand Flight

敌方配置：众多炮台 直升机 战斗机 不过我方不能攻击

S评价要求：受伤很小的情况下6分内过关

攻略要点：本关只能驾驶747，操控性差，且没有武装，飞行一定时间后进入本关第二部，山间飞行，稍不注意就会撞到山壁，只要坚持到地图上蓝色的区域就可以完成任务了。之后有个飞机降落的小任务，虽然可以跳过，但是我建议玩家尝试一下，很有趣。

MISSION 16
Blockage

敌方配置：AH-64 TYPHOON F-16C 宙斯盾舰

S评价要求：13分30秒内过关

攻略要点：本关任务敌方有核武器，开局只能攻击AH-64，不能攻击CH-47，如果不小心击破CH-47任务就失败了，击破其他直升机后地面会出现敌人，而且还有两个皇牌机师，争取击破会有奖励。之后是掩护运输船，保证塔前进的道路上没有障碍，有战舰有飞机，好不热闹！

MISSION 17
Sanctify

敌方配置：RAFALE M HAYATE GRND_TGT

S评价要求：4分30秒内过关

攻略要点：任务开始后是与几个皇牌机师的对决，依然不能击破，过一会他们就会撤退。之后还会出现一批皇牌机师，这次可以击破！不过毕竟对方是皇牌机师，一定要小心应对。之后进入钻洞章节，我们要一边攻击机关打开闸门一边前进，场景很狭小，注意不要碰壁，之后进入中央控制室击破核心过关。

MISSION 18
Alarm Clock

敌方配置：MIG-29A AA GUN WEAPON BAY C-17 ENGINE SAM

S评价要求：CANOPUS剩余90%HP

攻略要点：开局是起飞任务，可以选择跳过。第一部分是要保护CANOPUS，敌军大多是MIG-29A，之后那个大个的家伙又出现了，继续攻击它身上的可攻击部分，几次之后就可以看到它爆炸的烟花了~ 这期间还会有一架C-17飞过，也顺便打下来吧！第二部分一开始会很闲，过阵子收到求救，天啊！刚才爆炸的那玩意复活了？原来是三号机，还有四号机，这玩意究竟一共有多少个呢？小熊顿时感到鸭梨很大啊~而且这两位很能闪啊，击破之后过关，努力吧！

MISSION 19
Desert Gust

敌方配置：F-16XL A10A TYPHOON SU-47 MIG-1.44 AH-64 GRND_TGT

S评价要求：除GRND_TGT之外敌全灭，5分30秒内过关

攻略要点：开局是一些F-16XL，击破之后会有敌人范围性兵器发射，必须在发射前离开地图中的红色部分，也可以躲避到200米以下或者1000米以上。之后还会变成躲避到1000米以下或者2000米以上，具体的安全范围会在屏幕中的对话中用红色标注出来。之后干掉地面武装后会出现一台皇牌机师的战斗机，干掉！接着进入本关的第二部分，需要攻击敌人的基地武装，全部击破之后过关，本关最后也有降落部分，可以选择跳过。

MISSION 20
Ghost Hunt

敌方配置：AA GUN SAM FCU Hi-TASM SU-37 SU-47 FLAK GUN ENGINE IRCM

S评价要求：6分内过关

攻略要点：本关卡一开始要进行空中加油，可以选择跳过。之后开始本关第一部分，又见那个打不死的玩意！而且它会激光攻击了。攻击它身上的攻击点之后我方会发射导弹攻击，继续攻击它到一定程度就会进入本关第二部分。要小心它的激光攻击，看到那条线就是攻击点了，一定要避开，不然直接领便当。反复攻击几次后就能彻底击破它了，之后过关。

MISSION 19&20
Wrecking Bell

敌方配置：参考MISSION 19和M20

S评价要求：参考MISSION 19和M20

攻略要点：本关依旧是联机专用关卡，请参考MISSION19、MISSION20请参考之前任务攻略。

MISSION 21A
Reprisal

敌方配置：VARCOLAC AH-64 GRND_TGT TANK

S评价要求：保护旧金山剩余90%以上HP

攻略要点：本关卡一开始要攻击海面上的敌方舰艇，这种战舰对空能力很强，要多加小心。之后要快速掉头飞回去，因为一会后面要保护的桥梁附近就会有敌兵出现。击破这几个敌人之后会出现皇牌机师战队，其中有个不管你怎么攻击都不能击破的战机，这个就是最终BOSS了，必须要留到最后击破。击破之后进入本关第三部分，击破一个类似铁塔一样的大楼下面的两个攻击点后过关。

MISSION 21B
Reprisal

敌方配置：VARCOLAC AH-64 GRND_TGT TANK

S评价要求：保护旧金山剩余90%以上HP

攻略要点：本关和21A并没有太大区别，一开始搞定几个飞机之后就是攻击敌方舰艇了，还是那些对空能力特别强的类型，要快速锁定击破。之后会出现很多坦克还有几架皇牌机师驾驶的战斗机，但是相比21A难度低了一些，在清理完坦克战舰还有小飞机之后，敌方的那几个真正的皇牌机师就会登场了，和21A需要注意的东西一样，搞定之后炸大楼，之后通关看CG，虽然依旧是静态的CG图片......本作的CG方面实在是太偷懒了！

MISSION SP01
Operation X

敌方配置：APALIS FREGATA CARIBURN FORNEUS XFA-27 X-02 FALKEN

S评价要求：3分钟内过关

攻略要点：本关出现的条件是把HARD难度下所有关卡通关，之后就可以选择了。既然是特殊关卡就有它特殊关卡的理由，本关登场的敌机都是很强力的机型，一定要加倍注意哦。在经过一番苦战之后，最后出来机体就是皇牌空战系列最强机体FALKEN，它的激光攻击一定要及时躲避！坚持下来就是胜利，再经历了最后的生死之战之后，特殊关卡1就被你成功征服了，恭喜恭喜！

MISSION SP02
Ace of Aces

敌方配置：F-4E F-14D MIG-21-93 SU-37 F-22 F-15A/MTD FALKEN TYPHOON

S评价要求：3分钟内过关

攻略要点：本关出现条件更加变态，是要求ACE难度下所有关卡过关。本关是连续打100架敌机，一开始大多是一些F-4E、SU-37、F-22，之后会有F-15E、MIG-21-93，第50架是一架F-14D。之后难度加大，在前面50架飞机战斗中还算是小BOSS的机体到这里都是炮灰类型的，之后还会有FALKEN登场，最后一架是TYPHOON，全部干掉之后就算通过本作最难的一关了，为了证明自己是皇牌中的皇牌而努力吧！

全机体武装数值

飞机型号	F-4E	
售价	初期飞机	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量72
	HACM	空对空导弹，最大装弹量48
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量96
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量24
	QAAM	空对空导弹，最大装弹量7
	NPB	空对地导弹，最大装弹量14
	UGBL	空对地导弹，最大装弹量14
	GPB	空对地导弹，最大装弹量13
具体参数（初始）	速度	45/100
	空对空	30/100
	空对地	35/100
	机动性	45/100
	稳定性	50/100
	防御力	50/100

飞机型号	F-15S/MTD	
售价	165000	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量144
	HACM	空对空导弹，最大装弹量96
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量192
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量48
	SOD	前方直线地面攻击的导弹，最大装弹量14
	FAEB	空对地导弹，最大装弹量14
	XLAA	同时锁定多个的空对空导弹，最大装弹量24
	SASM	攻击大范围空中的导弹，最大装弹量27
具体参数（初始）	速度	55/100
	空对空	45/100
	空对地	44/100
	机动性	55/100
	稳定性	70/100
	防御力	45/100

飞机型号	X-29A	
售价	25000	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量54
	HACM	空对空导弹，最大装弹量36
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量72
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量18
	QAAM	空对空导弹，最大装弹量5
	FAEB	空对地导弹，最大装弹量5
	SASM	攻击大范围空中敌人的导弹，最大装弹量9
	LAGM	空对地导弹，最大装弹量8
具体参数（初始）	速度	50/100
	空对空	40/100
	空对地	30/100
	机动性	55/100
	稳定性	45/100
	防御力	40/100

飞机型号	F/A-18E	
售价	57800	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量96
	HACM	空对空导弹，最大装弹量64
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量128
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量32
	UGB	空对地导弹，最大装弹量19
	ECMP	干扰导弹，最大装弹量10
	XMAA	同时锁定多个敌人的空对空导弹，最大装弹量24
	LAGM	空对地导弹，最大装弹量13
具体参数（初始）	速度	45/100
	空对空	35/100
	空对地	35/100
	机动性	45/100
	稳定性	60/100
	防御力	45/100

飞机型号	F-5E	
售价	11700	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量78
	HACM	空对空导弹，最大装弹量52
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量104
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量26
	UGB	空对地导弹，最大装弹量16
	RCL	空对地导弹，最大装弹量16
	QAAM	空对空导弹，最大装弹量9
	XAGM	地面同时锁定多个敌人的导弹，最大装弹量24
具体参数（初始）	速度	40/100
	空对空	30/100
	空对地	30/100
	机动性	45/100
	稳定性	50/100
	防御力	45/100

飞机型号	F-14D	
售价	54800	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量66
	HACM	空对空导弹，最大装弹量44
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量88
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量22
	SAAM	空对空导弹，最大装弹量9
	NPB	空对地导弹，最大装弹量13
	GPB	空对地导弹，最大装弹量11
	XLAA	同时锁定多个敌人的空对空导弹，最大装弹量12
具体参数（初始）	速度	70/100
	空对空	45/100
	空对地	25/100
	机动性	55/100
	稳定性	55/100
	防御力	45/100

飞机型号	F-15E	
售价	66000	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量114
	HACM	空对空导弹，最大装弹量76
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量152
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量38
	SAAM	空对空导弹，最大装弹量15
	GPB	空对地导弹，最大装弹量15
	SFFS	空对地大范围导弹，最大装弹量18
	ODMM	同时锁定空与地的导弹，最大装弹量20
具体参数（初始）	速度	65/100
	空对空	35/100
	空对地	50/100
	机动性	55/100
	稳定性	60/100
	防御力	55/100

飞机型号	A-6E	
售价	14000	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量96
	HACM	空对空导弹，最大装弹量64
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量128
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量32
	UGBL	空对地导弹，最大装弹量16
	LAGM	空对地导弹，最大装弹量10
	LASM	空对地导弹，最大装弹量12
	ECMP	干扰导弹，最大装弹量13
具体参数（初始）	速度	30/100
	空对空	25/100
	空对地	50/100
	机动性	45/100
	稳定性	70/100
	防御力	50/100

飞机型号	F-5E	
售价	11700	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量78
	HACM	空对空导弹，最大装弹量52
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量104
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量26
	UGB	空对地导弹，最大装弹量16
	RCL	空对地导弹，最大装弹量16
	QAAM	空对空导弹，最大装弹量9
	XAGM	同时锁定多个地面敌人的导弹，最大装弹量24
具体参数（初始）	速度	40/100
	空对空	30/100
	空对地	30/100
	机动性	45/100
	稳定性	50/100
	防御力	45/100

飞机型号	A-10A	
售价	51200	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量156
	HACM	空对空导弹，最大装弹量104
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量208
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量52
	GPB	空对地导弹，最大装弹量21
	SFFS	空对地大范围导弹，最大装弹量21
	FAEB	空对地导弹，最大装弹量19
	XAGM	同时锁定多个地面敌人的导弹，最大装弹量44
具体参数（初始）	速度	25/100
	空对空	30/100
	空对地	75/100
	机动性	50/100
	稳定性	80/100
	防御力	90/100

飞机型号	F-117A	
售价	40400	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量120
	HACM	空对空导弹，最大装弹量80
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量160
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量40
	UGBL	空对地导弹，最大装弹量20
	GPB	空对地导弹，最大装弹量16
	LAGM	空对地导弹，最大装弹量14
	ODMM	同时锁定空与地的导弹，最大装弹量24
具体参数（初始）	速度	30/100
	空对空	25/100
	空对地	55/100
	机动性	50/100
	稳定性	65/100
	防御力	40/100

飞机型号	TND-IDS	
售价	30800	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量120
	HACM	空对空导弹，最大装弹量80
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量160
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量40
	BDSP	对前方直线地面攻击的导弹，最大装弹量20
	ECMP	干扰导弹，最大装弹量12
	GPB	空对地导弹，最大装弹量19
	LASM	空对地导弹，最大装弹量17
具体参数（初始）	速度	50/100
	空对空	30/100
	空对地	50/100
	机动性	50/100
	稳定性	70/100
	防御力	55/100

飞机型号	YF-23A	
售价	362000	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量150
	HACM	空对空导弹，最大装弹量100
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量200
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量50
	ODMM	同时锁定空与地的导弹，最大装弹量20
	NPB	空对地导弹，最大装弹量30
	BDSP	对前方直线地面攻击的导弹，最大装弹量30
	QAAM	空对空导弹，，最大装弹量21
具体参数（初始）	速度	70/100
	空对空	60/100
	空对地	40/100
	机动性	70/100
	稳定性	75/100
	防御力	55/100

飞机型号	F-22	
售价	332000	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量168
	HACM	空对空导弹，最大装弹量112
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量224
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量56
	XAGM	同时锁定多个地面目标的导弹，最大装弹量32
	QAAM	空对空导弹，，最大装弹量17
	GPB	空对地导弹，最大装弹量27
	SOD	对前方直线地面攻击的导弹，最大装弹量24
具体参数（初始）	速度	70/100
	空对空	60/100
	空对地	45/100
	机动性	60/100
	稳定性	75/100
	防御力	60/100

飞机型号	TYPHOON	
售价	69200	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量102
	HACM	空对空导弹，最大装弹量68
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量136
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量34
	QAAM	空对空导弹，最大装弹量10
	GPB	空对地导弹，最大装弹量14
	SFFS	空对地大范围导弹，最大装弹量16
	XLAA	同时锁定多个敌人的空对空导弹，最大装弹量20
具体参数（初始）	速度	60/100
	空对空	45/100
	空对地	35/100
	机动性	60/100
	稳定性	60/100
	防御力	45/100

飞机型号	F-16C	
售价	16200	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量90
	HACM	空对空导弹，最大装弹量60
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量120
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量30
	RCL	空对地导弹，最大装弹量18
	SAAM	空对空导弹，最大装弹量12
	LAGM	空对地导弹，最大装弹量11
	XLAA	同时锁定多个敌人的空对空导弹，最大装弹量24
具体参数（初始）	速度	45/100
	空对空	40/100
	空对地	35/100
	机动性	50/100
	稳定性	55/100
	防御力	50/100

飞机型号	F/B-22	
售价	342000	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量192
	HACM	空对空导弹，最大装弹量128
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量256
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量64
	XAGM	同时锁定多个地面目标的导弹，最大装弹量40
	BDSP	对前方直线地面攻击的导弹，最大装弹量32
	QAAM	空对空导弹，最大装弹量23
	SOD	对前方直线地面攻击的导弹，最大装弹量27
具体参数（初始）	速度	60/100
	空对空	45/100
	空对地	58/100
	机动性	57/100
	稳定性	75/100
	防御力	58/100

飞机型号	MIR-2000D	
售价	21000	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量108
	HACM	空对空导弹，最大装弹量72
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量144
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量36
	UGB	空对地导弹，最大装弹量22
	GPB	空对地导弹，最大装弹量14
	XAGM	同时锁定多个地面目标的导弹，最大装弹量24
	SASM	攻击大范围空中敌人的导弹，最大装弹量20
具体参数（初始）	速度	50/100
	空对空	35/100
	空对地	40/100
	机动性	45/100
	稳定性	65/100
	防御力	45/100

飞机型号	F-16XL	
售价	46000	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量96
	HACM	空对空导弹，最大装弹量64
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量128
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量32
	BDSP	对前方直线地面攻击的导弹，最大装弹量16
	SAAM	空对空导弹，最大装弹量13
	XAGM	同时锁定多个地面目标的导弹，最大装弹量24
	ODMM	同时锁定空与地的导弹，最大装弹量20
具体参数（初始）	速度	55/100
	空对空	40/100
	空对地	45/100
	机动性	50/100
	稳定性	55/100
	防御力	45/100

飞机型号	F-35	
售价	295000	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量180
	HACM	空对空导弹，最大装弹量120
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量240
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量60
	LASM	空对地导弹，最大装弹量18
	GPB	空对地导弹，最大装弹量24
	QAAM	空对空导弹，最大装弹量22
	SOD	对前方直线地面攻击的导弹，最大装弹量25
具体参数（初始）	速度	50/100
	空对空	48/100
	空对地	60/100
	机动性	55/100
	稳定性	70/100
	防御力	50/100

飞机型号	RAFALE M	
售价	74000	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量108
	HACM	空对空导弹，最大装弹量72
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量144
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量36
	GPB	空对地导弹，最大装弹量14
	SOD	对前方直线地面攻击的导弹，最大装弹量11
	LASM	空对地导弹，最大装弹量13
	XLAA	同时锁定多个敌人的空对空导弹，最大装弹量32
具体参数（初始）	速度	55/100
	空对空	40/100
	空对地	42/100
	机动性	50/100
	稳定性	60/100
	防御力	40/100

飞机型号	AJS 37	
售价	19000	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量84
	HACM	空对空导弹，最大装弹量56
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量112
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量28
	UGB	空对地导弹，最大装弹量17
	SAAM	空对空导弹，最大装弹量11
	LAGM	空对地导弹，最大装弹量10
	QAAM	空对空导弹，最大装弹量12
具体参数（初始）	速度	40/100
	空对空	35/100
	空对地	37/100
	机动性	40/100
	稳定性	55/100
	防御力	42/100

飞机型号	MIG-31	
售价	111400	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量132
	HACM	空对空导弹，最大装弹量88
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量176
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量44
	SAAM	空对空导弹，最大装弹量18
	UGBL	空对地导弹，最大装弹量22
	XLAA	同时锁定多个敌人的空对空导弹，最大装弹量20
	SASM	攻击大范围空中敌人的导弹，最大装弹量25
具体参数（初始）	速度	90/100
	空对空	55/100
	空对地	35/100
	机动性	45/100
	稳定性	55/100
	防御力	70/100

飞机型号	SU-47	
售价	352800	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量126
	HACM	空对空导弹，最大装弹量84
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量168
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量42
	BDSP	对前方直线地面攻击的导弹，最大装弹量21
	SASM	攻击大范围空中敌人的导弹，最大装弹量17
	QAAM	空对空导弹，最大装弹量15
	ODMM	同时锁定空与地的导弹，最大装弹量24
具体参数（初始）	速度	65/100
	空对空	55/100
	空对地	35/100
	机动性	66/100
	稳定性	60/100
	防御力	50/100

飞机型号	GRIPEN C	
售价	64200	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量120
	HACM	空对空导弹，最大装弹量80
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量160
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量40
	RCL	空对地大范围导弹，最大装弹量24
	ECMP	干扰导弹，最大装弹量12
	XLAA	同时锁定多个敌人的空对空导弹，最大装弹量20
	SOD	对前方直线地面攻击的导弹，最大装弹量17
具体参数（初始）	速度	55/100
	空对空	40/100
	空对地	42/100
	机动性	50/100
	稳定性	65/100
	防御力	45/100

飞机型号	MIG-1.44	
售价	84500	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量132
	HACM	空对空导弹，最大装弹量88
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量176
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量44
	UGBL	空对地导弹，最大装弹量22
	QAAM	空对空导弹，最大装弹量13
	LAGM	空对地导弹，最大装弹量16
	LASM	空对地导弹，最大装弹量18
具体参数（初始）	速度	60/100
	空对空	45/100
	空对地	47/100
	机动性	50/100
	稳定性	65/100
	防御力	45/100

飞机型号	S-32	
售价	102800	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量90
	HACM	空对空导弹，最大装弹量60
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量120
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量30
	SAAM	空对空导弹，最大装弹量12
	GPB	空对地导弹，最大装弹量12
	IRCM	放出干扰源干扰敌人导弹锁定攻击，最大装弹量11
	LAGM	空对地导弹，最大装弹量13
具体参数（初始）	速度	65/100
	空对空	50/100
	空对地	40/100
	机动性	60/100
	稳定性	60/100
	防御力	50/100

飞机型号	MIG-21-93	
售价	12800	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量60
	HACM	空对空导弹，最大装弹量40
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量80
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量20
	SAAM	空对空导弹，最大装弹量8
	RCL	空对地大范围导弹，最大装弹量24
	ECMP	干扰导弹，最大装弹量7
	LASM	空对地导弹，最大装弹量8
具体参数（初始）	速度	60/100
	空对空	35/100
	空对地	25/100
	机动性	40/100
	稳定性	50/100
	防御力	35/100

飞机型号	SU-27	
售价	28800	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量78
	HACM	空对空导弹，最大装弹量52
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量104
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量26
	UGB	空对地导弹，最大装弹量16
	SFFS	空对地大范围导弹，最大装弹量10
	SAAM	空对空导弹，最大装弹量12
	XMAA	同时锁定多个敌人的空对空导弹，最大装弹量24
具体参数（初始）	速度	65/100
	空对空	45/100
	空对地	30/100
	机动性	60/100
	稳定性	60/100
	防御力	45/100

飞机型号	F-1	
售价	17200	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量84
	HACM	空对空导弹，最大装弹量56
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量1112
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量28
	RCL	空对地大范围导弹，最大装弹量17
	UGBL	空对地导弹，最大装弹量14
	LASM	空对地导弹，最大装弹量10
	GPB	空对地导弹，最大装弹量16
具体参数（初始）	速度	40/100
	空对空	20/100
	空对地	40/100
	机动性	40/100
	稳定性	60/100
	防御力	47/100

飞机型号	MIG-29A	
售价	32600	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量78
	HACM	空对空导弹，最大装弹量52
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量104
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量26
	RCL	空对地大范围导弹，最大装弹量16
	UGB	空对地导弹，最大装弹量16
	SAAM	空对空导弹，最大装弹量12
	XMAA	同时锁定多个敌人的空对空导弹，最大装弹量24
具体参数（初始）	速度	70/100
	空对空	40/100
	空对地	30/100
	机动性	45/100
	稳定性	50/100
	防御力	45/100

飞机型号	SU-37	
售价	184000	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量114
	HACM	空对空导弹，最大装弹量76
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量152
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量38
	QAAM	空对空导弹，最大装弹量11
	LASM	空对地导弹，最大装弹量11
	XLAA	同时锁定多个敌人的空对空导弹，最大装弹量16
	FAEB	空对地导弹，最大装弹量16
具体参数（初始）	速度	65/100
	空对空	55/100
	空对地	45/100
	机动性	65/100
	稳定性	60/100
	防御力	45/100

飞机型号	F-2A	
售价	41500	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量132
	HACM	空对空导弹，最大装弹量88
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量176
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量44
	GPB	空对地导弹，最大装弹量18
	SFFS	空对地大范围导弹，最大装弹量18
	LASM	空对地导弹，最大装弹量16
	XMAA	同时锁定多个敌人的空对空导弹，最大装弹量36
具体参数（初始）	速度	50/100
	空对空	40/100
	空对地	47/100
	机动性	50/100
	稳定性	80/100
	防御力	50/100

飞机型号	APALIS	
售价	140000	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量144
	HACM	空对空导弹，最大装弹量96
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量192
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量48
	UGB	空对地导弹，最大装弹量29
	XAGM	同时锁定多个地面目标的导弹，最大装弹量28
	XMAA	同时锁定多个敌人的空对空导弹，最大装弹量36
	ODMM	同时锁定空与地的导弹，最大装弹量28
具体参数（初始）	速度	50/100
	空对空	45/100
	空对地	48/100
	机动性	50/100
	稳定性	75/100
	防御力	45/100

飞机型号	XFA-27	
售价	380000	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量156
	HACM	空对空导弹，最大装弹量104
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量208
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量52
	QAAM	空对空导弹，最大装弹量16
	ECMP	干扰导弹，最大装弹量16
	SOD	对前方直线地面攻击的导弹，最大装弹量19
	ODMM	同时锁定空与地的导弹，最大装弹量28
具体参数（初始）	速度	60/100
	空对空	50/100
	空对地	45/100
	机动性	53/100
	稳定性	65/100
	防御力	50/100

飞机型号	Varcolac	
售价	1024400	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量132
	HACM	空对空导弹，最大装弹量88
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量176
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量44
	QAAM	空对空导弹，最大装弹量13
	IRCM	放出干扰源干扰敌人导弹锁定攻击，最大装弹量13
	ODMM	同时锁定空与地的导弹，最大装弹量20
	LSWM	对空与对地大范围伤害武器，最大装弹量3
具体参数（初始）	速度	60/100
	空对空	60/100
	空对地	58/100
	机动性	55/100
	稳定性	65/100
	防御力	60/100

飞机型号	FREGATA	
售价	267800	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量168
	HACM	空对空导弹，最大装弹量112
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量224
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量56
	NPB	对前方直线地面攻击的导弹，最大装弹量34
	FAEB	空对地导弹，最大装弹量17
	LAGM	空对地导弹，最大装弹量20
	IRCM	放出干扰源干扰敌人导弹锁定攻击，最大装弹量24
具体参数（初始）	速度	60/100
	空对空	45/100
	空对地	65/100
	机动性	17/100
	稳定性	68/100
	防御力	70/100

飞机型号	FENRIR	
售价	824000	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量150
	HACM	空对空导弹，最大装弹量100
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量200
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量50
	LASM	空对地导弹，最大装弹量15
	XMAA	同时锁定多个敌人的空对空导弹，最大装弹量32
	SFFS	空对地大范围导弹，最大装弹量24
	LSWM	对空与对地大范围伤害武器，最大装弹量4
具体参数（初始）	速度	80/100
	空对空	65/100
	空对地	64/100
	机动性	65/100
	稳定性	70/100
	防御力	70/100

飞机型号	A6M5 ZERO	
售价	15500	
武装配置	STDM	无
	HACM	无
	LGWM	无
	HVWM	无
	UGB	空对地导弹，最大装弹量5
	RCL	空对地大范围导弹，最大装弹量5
	UGBL	空对地导弹，最大装弹量5
	SFFS	空对地大范围导弹，最大装弹量4
具体参数（初始）	速度	20/100
	空对空	22/100
	空对地	7/100
	机动性	65/100
	稳定性	75/100
	防御力	35/100

飞机型号	FORNEUS	
售价	119000	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量120
	HACM	空对空导弹，最大装弹量80
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量160
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量40
	SFFS	空对地大范围导弹，最大装弹量16
	LAGM	空对地导弹，最大装弹量12
	IRCM	放出干扰源干扰敌人导弹锁定攻击，最大装弹量14
	XMAA	同时锁定多个敌人的空对空导弹，最大装弹量36
具体参数（初始）	速度	70/100
	空对空	55/100
	空对地	45/100
	机动性	80/100
	稳定性	80/100
	防御力	40/100

飞机型号	FALKEN	
售价	1298000	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量180
	HACM	空对空导弹，最大装弹量120
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量240
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量60
	TLS	激光攻击，最大装弹量24
	FAEB	空对地导弹，最大装弹量18
	XLAA	同时锁定多个敌人的空对空导弹，最大装弹量28
	ODMM	同时锁定空与地的导弹，最大装弹量36
具体参数（初始）	速度	70/100
	空对空	55/100
	空对地	60/100
	机动性	60/100
	稳定性	75/100
	防御力	50/100

飞机型号	F6F-5	
售价	9900	
武装配置	STDM	无
	HACM	无
	LGWM	无
	HVWM	无
	NPB	对前方直线地面攻击的导弹，最大装弹量10
	RCL	空对地大范围导弹，最大装弹量10
	UGBL	空对地导弹，最大装弹量10
	FAEB	空对地导弹，最大装弹量7
具体参数（初始）	速度	25/100
	空对空	17/100
	空对地	15/100
	机动性	60/100
	稳定性	70/100
	防御力	35/100

飞机型号	CARIBURN	
售价	248900	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量138
	HACM	空对空导弹，最大装弹量92
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量184
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量46
	RCL	空对地大范围导弹，最大装弹量28
	QAAM	空对空导弹，最大装弹量14
	XLAA	同时锁定多个敌人的空对空导弹，最大装弹量20
	ODMM	同时锁定空与地的导弹，最大装弹量28
具体参数（初始）	速度	65/100
	空对空	55/100
	空对地	35/100
	机动性	70/100
	稳定性	68/100
	防御力	37/100

飞机型号	X-02	
售价	695000	
武装配置	STDM	空对空导弹，最大装弹量162
	HACM	空对空导弹，最大装弹量108
	LGWM	空对空导弹，最大装弹量216
	HVWM	空对空导弹，最大装弹量54
	XLAA	同时锁定多个敌人的空对空导弹，最大装弹量20
	QAAM	空对空导弹，最大装弹量16
	BDSP	对前方直线地面攻击的导弹，最大装弹量32
	XAGM	同时锁定多个地面目标的导弹，最大装弹量44
具体参数（初始）	速度	75/100
	空对空	60/100
	空对地	50/100
	机动性	77/100
	稳定性	80/100
	防御力	50/100



非正常人类の游戏研究中心

游戏选取日期

8.21-9.10

主任 宇多田



如果我说最近还在啃香蕉3您信不，虽然早已经恶心反胃，但不要忘了我是奖杯控！这游戏想要白金肯定得砸进去n百小时，对于我这种每天自由支配的时间只有两三个小时的人来说实在是太痛苦了。前几天在我详细为小沛童鞋讲解了本作奖杯之后，他义无反顾的放弃了本作的白金，难道我也要这样？我拒绝！除此之外因为攻略的原因小熊还玩了《皇牌空战X2》，有读者问如果遇到不喜欢的游戏要做攻略怎么办？还能怎么办？就算不是咱的菜咱也要全心投入啊！

科员 肥皂



你要问我最近最大的人生感悟是什么？我肯定会向你回答三个字——其实我只想做个好人。（众人：又来，这家伙到底识不识数啊。）经过了在《黑手党 2》中的历练后，我终于明白，什么黑帮大佬之类的都是虚空，明明白白地能为自己而活才是真啊。我本来以为游戏中的50本清凉杂志收集又只不过是游戏厂商诈骗玩家们游戏时间的小伎俩罢了，但是在花费了一番功夫收集完成后，那成就还真是令我流连忘返啊（坏笑中，好孩子切忌模仿）。偷跑是幸福的，接下来我就要准备远征致远星了，铭记Noble……

清洁工 小沛



很多读者都愿意问我一个问题：你最近在玩什么？我知道，大家很想知道游戏编辑们通常会选择什么样的游戏，或许从中可以知道这款游戏到底好不好。其他人的回答我不清楚，估计我的回答会让大家失望。因为除了当期工作所需玩的游戏之外，我业余玩的作品基本都是“无脑”型，例如方块类、无双类，反正就是不用费太多脑筋的那种。当然把“无双”列为“无脑”类，自然是因为我不会去在乎各种收集或奖杯成就，无非就是用割草来打发时间。

被研究 赤银

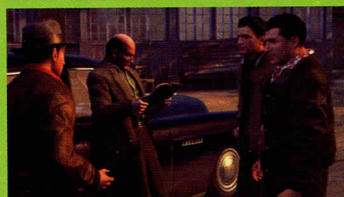


不知不觉沦落到被研究的地步了。其实也无所谓。所谓“被研究”也无非只是三个字而已，除了不好听之外似乎也没有其他的不良影响。不知是由于游戏素质的问题又或是自己精神上的懈怠又或是工作上的原因，最近很少能找到几作能够迫不及待完美通关的游戏。又或许是因为上了年纪吧，开始只满足于游戏当时的充实感而开始放弃了将一切100%的完美追求。这样看来当年面对所有游戏，全路线分支结局隐藏要素完美收集的自己似乎反而是有些病态的感觉呢。

32分



黑手党2



PS3 X360

2K Czezh

2010年8月24日发售　1人

动作射击　18岁以上

本作将带领玩家回到四五十年代美国黑帮你争我夺的虚拟世界中，游戏中玩家仍然是扮演黑手党中的一员，必须帮组织完成各种黑道任务。每名角色都很个性鲜明，游戏结合枪战、暴力动作与飞车等情节，让玩家体验到如同看好莱坞电影般的感觉。

推荐人群

- 喜欢游戏自由度大一些的玩家；
- GTA玩家；
- 杀人放火业余爱好者；
- 喜欢收集XX图书的人

我不怎么玩美式游戏，但对于随便抢车来开还是很感兴趣的。开着那个时代的老爷车，听着那个时代的歌曲，有种说不出的舒服，难道我是从那个年代穿越过来的？本作没有GTA那么高的自由度，除了开车乱晃没什么支线，但对于枪械刻画相当出彩，场内物品的破坏、爆炸效果都很不错，收集的杂志我也很满意，唉？我有说什么奇怪的话吗？没有吧，恩恩。

前作在PS2上敢于同《GTA》系列叫板的魄力已经给玩家留下了足够深刻的印象，滤去商业宣传的泡沫，虽不敢用“白金级”来形容，但该作的实际表现也确实没有让我失望。制作方对于游戏中诸多细节地细腻刻画出乎大家的预料，而电影级别的叙事手法更是成为了本作热卖的不二助推器。但游戏整体的自由度十分有限，一些瑕疵也很明显，特别是室内视角十分别扭。

很多玩家愿意拿这款游戏和《GTA》系列作比较，这二者确有相似之处，但不同处也颇多。首先，画面都不是非常精细，但本作利用一些下雪或者其他特效，让画面看起来逼真了许多。其次，本作的自由度不高，不能随心所欲地瞎玩。再次，这款游戏的武器真实感比《GTA》强，这方面的制作更为考究。最后，本作的故事非常精彩，不像《GTA》那样零散。

本作开着汽车四处乱转的感觉很合我的胃口。虽是乱转，但也不像《GTA》那种无限自由漫无目的的随性，而是有着明确的目标。漫步城市的同时完成一个个任务将剧情推进下去，这样看来本作的进行方式似乎更有些日式RPG的味道。或许这正是我满意于这样一款欧美游戏的原因吧。游戏其他方面似乎并没有特别突出的闪光之处，姑且给个中肯的8分好了。

30分



皇牌空战X2 联合突袭



PSP

NBGI

2010年8月26日发售　1~4人

模拟飞行　全年龄

本作有着浓重的世界观、写实兵器设定、多样化武器系统、逼真的操作感，因此广受玩家好评，从PS时期开始《皇牌空战》就不停推出续作，本作虽是掌机平台，但是麻雀虽小五脏俱全，一样的空战刺激，一样的王牌卓越感，而且还可以随身携带。

推荐人群

- ACE fans；
- 喜欢空战题材的玩家；
- 喜欢把东西打爆时那种快感的人；
- 飞来飞去不头晕的人

本作没什么太明显的进步，不过也没什么退步，总体来说中规中矩，但在现在这个社会没有进步就等于在退步，不可否认ACE在原地转圈。游戏中收录了相当多的飞机和装备，但我总感觉这导弹没有之前的好使了，估计是我的错觉吧，游戏对于飞机细节的刻画很是细致。本作背景音乐方面很赞，每个关卡都有自己的BGM，尤其是最后几关听着格外给力啊老湿。

《皇牌空战》系列一贯的优良过场CG表现并没有在本作中得到继承，令人汗颜的是游戏中许多过场居然采用的还是静态CG，飞机起落时的场景表现更是惨不忍睹。本作的游戏系统较之从前没有太大的变革，玩家可以自由搭配自己的机体，而游戏中的飞弹种类也增加到了四种。不过肥皂认为若想真正体验该系列的魅力，大家还是一起期待明年的《突击地平线》吧。

《皇牌空战X》当初在PSP上推出的时候，小沛专门买了正版以作纪念，当时玩的时候也颇为激动，然而今天的《皇牌空战X2》却没让我看到太多的进化。可能不是游戏的问题，是自己期待太高了，画面大概本来也没有多少提升的空间，而飞机的数量也没有增加，只是个别机体更换了一下。任务的分支还算多，武器的性能似乎还有待调整，基本保持原来水平。

宣传中本作似乎更注重的是联机乐趣，不过本期众小编们各忙各的攻略，所以也就没有找到机会考证。单就打飞机这一点上来看本作还算不错，不过俺没有玩过前作也无从比较了。说实话赤银对于空战并没太大爱，虽然收集机体和涂装很有乐趣。不过没头苍蝇似的追着敌人屁股后面跑，赏个两发导弹爆菊之后追下一个的模式玩多了多少还是会有些腻歪的。

研究中心病历：

31分 怪物猎人日记 暖洋洋的猫村



PSP

CAPCOM
2010年8月26日发售 1～4人
猫村经营 全年龄

本作是以《怪物猎人》系列中广受玩家喜爱的猫猫艾路为主题的游戏，玩家将在艾路们建立的村庄中体验生活的乐趣。游戏支持与《MHP2G》连动让玩家继承存档，将之前的厨师猫和狩猎猫猫转移到游戏中，让自己喜爱的艾路能在本作中继续大展身手。

推荐人群
喜欢可爱事物的人；
怪物猎人fans；
家里有养猫咪的玩家；
兽耳控

猫猫好可爱啊，游戏一开始选择花色就费了我好多时间，看着哪个都那么喜欢，很难抉择啊！游戏里面被赤银号称全语音的喵喵声真的是萌翻了，这样的小家伙要是在家里能养一个该多好啊。游戏里所有怪物都重新设计了Q版形象，看着那么可爱的东东真的很难下爪啊…在游戏里通过努力来发展自己的猫村，和好友一起组队狩猎，这样的生活实在是太美好了。

本作取材于MHP系列，之前被怪兽抢走不少风头的可爱猫猫们这次终于从龙套熬到了主角。游戏凭借其特有的可爱休闲路线自成一格，虽然同MHP有着千丝万缕的联系，但绝对不要用小品外传级的眼光来看待本作。游戏中充满了许多独创而有趣的小系统，你甚至可以作为领头人来引领猫猫村的潮流。当然了，本作的最大乐趣还是要同朋友们联机才能体会得到啊。

乍一看这款游戏，总觉得有点偏女性向。因为当初正统《怪物猎人》里加入了艾鲁猫的设定后，就吸引了大批女性玩家的加入，而这次单独把艾鲁猫拿出来当主角，而且画面走可爱路线，所以多少都有点女性或者低龄向的意思。不过，好游戏就是好游戏，管它什么向呢。本作的收集要素很多，任务多样，联机乐趣极大。实在是朋友聚会、泡妞把妹的极佳选择。

其实本作不过是一款fans向休闲游戏而已。喜欢《MH》的玩家自然能够从中找到乐趣。然而从客观的角度来看，本作就是将系列的农场部分单独拆出来，好感度同伴收集以及山寨啪嗒砰似的战斗部分，再加上一个赛猪迷你游戏，仅此而已。如果我不是一个《MHP2G》千六百小时的猎人，不是想要在《MHP3rd》中继承一件装备，我想我玩这个游戏不会有太大动力。虽然小剧情其实还算有趣。

31分 银河战士 另一个M



Wii

NINTENDO
2010年9月2日发售 1人
动作冒险 12岁以上

《银河战士 另一个M》是1986年8月在红白机磁盘系统登场的《银河战士》系列最新作，本作由《银河战士 Prime》系列的第一人称射击玩法回归到系列作品原点的横向卷轴玩法，并且融入了使用Wii控制器控制人物的主观视点操作。

推荐人群
系列游戏fans；
喜欢类似恶魔城的游戏；
没事会变成球滚来滚去的人；
想看萨姆斯姐姐的人

其实我一直搞不明白像萨姐这么漂亮的女人为什么整天要缩在里面！不说废话，本作画面在WII上已经算很不错的了，毕竟是老任自己的金字招牌，游戏性方面也很不错，多种操作方式让玩家在游戏过程中不会感到枯燥，当然前提是你适应这样的游戏设置。关卡设计也相当巧妙，我一直觉得老任在创意方面一直领先业界所有游戏公司，果不其然啊！

本作的游戏节奏紧凑，主角动作干净利落，第一人称和第三人称之间的切换也非常连贯，毫无拖泥带水之感。游戏的实际画面表现对于Wii来说可以算是顶级，即时演算画面相当给力，CG中对于银河御姐的表现也绝对精美。游戏的动作系统也很丰富，老任这回给我们真正上了一课——啥叫有限按键多样操作。不过本作的剧情确实一般，萨姆斯姐姐也险些成为话痨。

在这里插一句，本期点评比上期好多了，评重头游戏果然还是比较爽一些。本作非常赞！相比前作纯粹的第一人称射击，这次的作品则感觉内容丰富了很多。两种操作的切换堪称完美，让老玩家找回从前的感觉，也让游戏的过程不再单调。丰富的动作性也值得称道，正因为有了更多的动作，所以关卡的设计自然也就比以往更为复杂用心。就可惜不是高清啊……

萨姆斯？那是什么可以吃么。游戏操作复杂，明明键位有限、明明是动作射击游戏，却要设计出各种手柄翻来覆去切换的操作方式，不好意思咱没有兴致去记忆和适应。而且人物动作好傻，一点看不出女性角色应有的美感，让人一眼看上去便没有玩下去的动力。系列的故事谜团什么的人家才没有兴趣知道呢，于是乎我发现自己完全没有玩这个游戏的理由。

29分 死神 魂之热斗7



PSP

SCE
2010年9月2日发售 1人
格斗对战 全年龄

本作是系列中参战角色最多的一款作品。从漫画《死神》一开始的角色，到目前TV版动画，收录的角色超过84人，包括蓝染所率领的十刃、以及第三势力假面军团都在本作中登场，新加入的多人对战模式可以利用联机功能进行最多4人对战游戏。

推荐人群
原作fans；
热血格斗爱好者；
期待草莓与大白之间爱的火花的人们；
喜欢和朋友们联机一起游戏的玩家

小熊是从第一作一直玩过来的，作为BLEACH的死忠咱肯定要支持啊，而且继前作之后本作依旧有官方中文版！本作里面十刃和假面全部可以使用，而且小草莓的完全虚化也有了，实在是大感动啊，游戏音乐方面也不用担心，毕竟是热血题材的动漫。话说最近漫画剧情跌宕起伏，不知道银究竟是怎样的存在，希望是个卧底，哇咔咔~蓝染去死吧！！！

本作同《魂之热斗6》一脉相承，实际表现也算中规中矩，在保留前作爽快打斗的同时游戏平衡性也得到了良性修正。本作收录了包括一名角色多种状态在内的高达84名角色为历代之最，虽然游戏很容易上手，但若想在各个模式中全制霸确也是需要大量时间投入的。本作最大的软肋就在于画面表现了，人物锯齿和黑边现象严重，角色的表情也略显僵硬。

我承认我很喜欢格斗游戏，同时也承认这个系列非常受fans的欢迎（不然也不会出到7代），但我更坚定地认为，这个游戏绝对是fans向。该系列从开始到现在，每一代的进化基本都是跟随动画在走，例如加入新角色、加入新招式，另外偶尔加入新的模式。本次也不例外，加了新人、新招，平衡性还算不错，听说还会出中文版……虽然对于格斗游戏来说意义不大。

看到本作游戏推荐人群我笑了，我既不是原作fans，也不是格斗游戏爱好者，对一护跟谁攻受完全没兴趣，更没有联机被人虐的性趣，这是否代表本作我可以Pass了呢？其实也不然，打开简单模式看看每个人华丽的必杀倒也别有一番滋味。不过问题是所有人都用过一遍之后这个游戏对我来说貌似就真的没什么价值了。还是推荐属于适应人群的玩家们下爪好了。

哇咔咔哇咔咔~请容许我开篇就这样发神经，因为宇多田这期又是研究中心的主任啊~ 上期把肥皂送到研究室之后发现他还扛着RPG-7，顿时黑线，因为担心他日后报复我，所以研究工作进行的很不彻底，或者说根本就没敢进行太深入的研究。这期吸取教训的小熊决定找个看上去好欺负的童鞋，至于是谁嘛大家自己去看吧~ 话说貌似"被研究"这个岗位很受欢迎呢，大家都抢着要做被研究对象，主任我表示很欣慰啊~ 大家再接再厉哦……（热烈庆祝小沛去扫厕所，啊！不对，是清洁工，清洁工~）

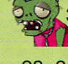
上一期因为杂志制作周期内大作游戏实在是匮乏的可以，所以混入了一些不明生物，在这里要给大家说声抱歉，这期就不一样啦~ 绝对每个都是受玩家关注的游戏，所以本次评分评的也是相当有激情啊，这里要给各位读者推荐一下《暖洋洋的猫猫村》，虽然看上去是很小品级的游戏，但是玩起来却非常的有趣，听着猫猫们喵喵的声音，啊~这个世界真的是太美好啊~（来人啊，主任又疯了！）

PS.问我为什么这期游戏都给了8分？8多吉利啊~哇咔咔哇咔咔……

评分细则：


40满分——能研究我们的患者


36–39分——完全康复的患者


32–35分——轻度康复中患者


28–31分——轻度抑郁型患者


24–27分——严重暴力倾向者


24分以下——放弃治疗的患者

NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！

Game Release List

眼看9月中旬的TGS东京电玩展迫在眉睫，各大厂商纷纷摩拳擦掌蓄势待发，各路小道消息也都不胫而走。作为电玩杂志编辑也作为一名玩家，不能不说本次展会对我们来说充满了期待。不知今年的TGS能给我们带来怎样的惊喜呢。尽管很遗憾今年由于种种原因没能实现编辑亲身前往展会现场为大家带来最新鲜的报道，不过相信下期电软TGS特辑绝不会令您失望的！

PS3 PlayStation 3

2010年8月			
10日	劲爆美式橄榄球2011	SPG	EA
19日	★异世纪传说A.C.E R	ACT	NBGI
19日	超次元游戏 海王星	RPG	Idea Factory
24日	凯恩与林奇2 伏天	TPS	Io Interactive
24日	★黑手党2	ACT	2K Czech
2010年9月			
07日	蜘蛛侠 破碎维度	ACT	Activision
07日	R.U.S.E.	RTS	Ubisoft
07日	汤姆克兰西之鹰击长空2	STG	Ubisoft
16日	★前线任务 进化（日版）	STG	Square Enix
28日	★FIFA11	SPG	EA
28日	★丧尸围城2（美版）	AVG	CAPCOM
28日	吉他英雄 摇滚战士	MUG	Activision
28日	★前线任务 进化（美版）	STG	Square Enix
28日	量子理论（日版）	STG	TECMO
30日	★丧尸围城2（日版）	AVG	CAPCOM
30日	量子理论（日版）	STG	TECMO
30日	★三位一体 龙士传说 零	ARPG	KOEI
2010年10月			
05日	★恶魔城 暗影主宰	ACT	KONAMI
05日	NBA 2K11	SPG	Visual Concepts
07日	剑、魔法与学园3	RPG	Acquire
07日	剧场版超时空要塞F虚空歌姬 同捆版	BDG	NBGI
12日	荣誉勋章2010	FPS	EA
14日	★WinningEleven2011	SPG	KONAMI
19日	★特洛伊无双	ACT	KOEI
21日	火影忍者 疾风传 终极风暴 2	ARPG	NBGI

Wii W-i-i

2010年8月			
03日	迪斯尼想唱就唱 家庭合唱	MUG	Disney Interactive
05日	俄罗斯方块聚会 豪华版	PUZ	Tetris Online
10日	劲爆美式橄榄球2011	SPG	EA
26日	一闪女皇	FTG	MileStone
31日	★银河战士：另一个M（美版）	ACT	Nintendo
2010年9月			
02日	★银河战士：另一个M（日版）	ACT	Nintendo
07日	蜘蛛侠 破碎维度	ACT	Activision
16日	十项全能3	SPG	Hudson
28日	★FIFA11	SPG	EA
2010年10月			
05日	NBA 2K11	SPG	Visual Concepts
14日	★毛线卡比	ACT	Nintendo

NDS Nintendo Dual Screen

2010年8月			
05日	宝石宠物：来魔法房间一起玩游戏	SLG	MTO
05日	超恐怖故事DS 青之章	AVG	alchemist
05日	光之美少女 打扮合集	ETC	NBGI
05日	俄罗斯方块聚会：豪华版	PUZ	Tetris Online
05日	海豹宝宝3：好多小可爱	SLG	columbia
05日	战斗之魂DS	SRPG	NBGI
19日	变身公主偶像DS	ETC	SEGA
2010年9月			
02日	忍者乱太郎 学年对抗战猜谜之段	PUZ	Russell
09日	海贼王 巨人之战	FTG	NBGI
07日	蜘蛛侠 破碎维度	ACT	Activision
18日	★口袋妖怪 黑白	RPG	Pokemon
23日	上海DS2	ETC	Sunsoft
30日	侦探 神宫寺三郎DS 红蝶	AVG	ARCSYSTEMWORKS
30日	★大神传 小小太阳	ARPG	CAPCOM
2010年10月			
07日	★王国之心 重新编码	ARPG	SQUARE ENIX
07日	天下一★战国爱人	AVG	Rocket Company
14日	东京黄昏破坏者 禁断之生贽帝都地狱变	AVG	Star Fish
21日	强袭魔女2治愈治疗致松软	AVG	角川书店

XB360 XBOX360

2010年8月			
10日	劲爆美式橄榄球2011	SPG	EA
24日	凯恩与林奇2 伏天	TPS	Io Interactive
24日	黑手党2	ACT	2K Czech
26日	我的新娘 只属于你的新娘	SLG	Idea Factory
2010年9月			
07日	蜘蛛侠 破碎维度	ACT	Activision
07日	R.U.S.E.	RTS	Ubisoft
07日	汤姆克兰西之鹰击长空2	STG	Ubisoft
14日	★光环 致远星（美版）	FPS	Microsoft
15日	★光环 致远星（日版）	FPS	Microsoft
16日	★前线任务 进化（日版）	STG	Square Enix
21日	吉他英雄 摇滚战士	MUG	Neversoft
22日	智代After ~It's a Wonderful Life~ CS Edition	AVG	PROTOTYPE
28日	★丧尸围城2（美版）	AVG	CAPCOM
28日	★FIFA11	SPG	EA
28日	★前线任务 进化（美版）	STG	Square Enix
28日	量子理论（日版）	STG	TECMO
28日	吉他英雄 摇滚战士	MUG	Activision
29日	怪物猎人 边境 9.0版	AVT	CAPCOM
30日	★丧尸围城2（日版）	AVG	CAPCOM
30日	量子理论（美版）	STG	TECMO
2010年10月			
5日	★恶魔城 暗影主宰	ACT	KONAMI
05日	NBA 2K11	SPG	Visual Concepts
12日	荣誉勋章2010	FPS	EA
14日	★WinningEleven2011	SPG	KONAMI
19日	★特洛伊无双	ACT	KOEI
21日	火影忍者 疾风传 终极风暴 2	ARPG	NBGI

PSP Playstation Portable

2010年8月			
05日	我们的生存游戏 生存对战	STG	BESTMEDIA
05日	风暴情人	AVG	VRIDGE
05日	★幻想传说 换装迷宫X	RPG	NBGI
10日	劲爆美式橄榄球2011	SPG	EA
12日	尸体派对	AVG	5pb.
12日	家族计划	AVG	Contents Traffic
12日	偶像雀士4	TBG	Jaleco
26日	★怪物猎人日记：暖洋洋的猫猫村	ACT	Capcom
26日	★皇牌空战X2：联合攻击	STG	NBGI
26日	地狱犬计划	FTG	MileStone
26日	薄樱鬼随想录：携带版	AVG	Idea Factory
26日	双樱~春日阳光~ さくらさくら -HARU URARA-	AVG	PIACCI
26日	狂热柏青哥P CR铁拳传	TAB	DORASU
26日	二世之约	AVG	Idea Factory
2010年9月			
02日	死神：魂之热斗7	FTG	SCEI
02日	白色呼吸	AVG	PIACCI
09日	战国绘札游戏 不如归 大乱	CAG	irem
09日	维他命X：进化加强版	AVG	D3P
16日	蓝色妖姬骑士团 妖精和苍瞳的战士们	SRPG	日本一
16日	游戏王：卡片力量5	CAG	KONAMI
16日	诡计对逻辑 第二季	PUZ	SCEI
22日	无头骑士异闻录 三分天下	AVG	ASCII Media Works
22日	花归葬	AVG	PROTOTYPE
22日	赛马大亨7 2010	SLG	KOEI
22日	★黑豹 如龙新章	ARPG	SEGA
22日	真恋姬梦想 乙女缭乱☆三国志演义 吴篇	AVG	Yeti
22日	R.U.R.U.R：小王子	AVG	Light
28日	FIFA11	SPG	EA
30日	祝福之钟声 携带版	AVG	角川书店
30日	LOVE ONCE	AVG	Maid meets Cat
30日	轻音！放学后演唱会	MUG	SEGA
30日	星座彼氏：夏 携带版	AVG	honeybee
30日	绯色的欠片：新玉依姬传承 携带版	AVG	Idea Factory
30日	★英雄传说 零之轨迹	RPG	FALCOM
30日	龙珠TAG VS	FTG	NBGI
30日	闪光十字军GOGO	AVG	ASCII Media Works
2010年10月			
05日	NBA 2K11	SPG	Visual Concepts
07日	剑、魔法与学园3	RPG	Acquire
07日	加奈~妹妹~	AVG	Cyberfront
14日	秋之回忆6 Next Relation	AVG	5pb.
14日	★阿尔卡纳之主	ACT	SQUARE ENIX



怪物猎人便携版3rd试玩版

TGS东京电玩展MHP3rd前瞻

TGS尚未开始之前CAPCOM已经放出了《MHP3rd》的会场试玩资料。目前已知的试玩任务分别为：简单向的《水兽罗亚尔多鲁斯讨伐》，中高级向的《新增怪物大连续狩猎》，以及最高级别的《黑轰龙亚种讨伐》三种任务。系列首次出现的黑轰龙亚种，其帅到掉渣的勇猛雄姿着实令人不禁为之心动与热血沸腾。各个任务中全部12种武器以及三种不同类型的随行猫可供试玩选择。此外，将在《3rd》中出现的新种怪物"白兔兽"的情报也于近日公布，由于页面和截稿时间的关系，有关详细资料将在下期杂志中为您奉上。





口袋妖怪 黑白

DS口袋的谢幕之作



由于《黑白》的发售日为9月18日，正好为下期杂志截稿的三天前。所以很遗憾下期杂志中可能无法为大家带来本作的攻略。而刊登本游戏攻略的杂志由于诸假期的原因，很有可能将于十一过后面市，因此没能在为各位口袋爱好者最需要的时候带来帮助，对此表示万分抱歉。由于面临发售，本期官方最后一次情报尚未公布。目前得知的只有一只新怪兽的消息最新公布。在此为大家稍作介绍：草猴系怪兽亚纳普，特性是贪吃鬼。必杀技"杂技"具有可以在手中不持有道具的情况下威力加倍的特性。



未纳入发售表的重点关注作品

发售日	平台	作品名	类型	厂商
10月19日	PS3/XBOX360	辐射 新维加斯	FPS	Bethesda Soft Works
10月21日	PS3/XBOX360	征服	STG·ACT	SEGA
10月26日	XBOX360	神鬼寓言3	RPG	Microsoft
10月28日	PSP	噬神者 神机解放	ACT	NBGI
10月预定	PS3/XBOX360	心灵入侵	TPS	SQUARE ENIX
11月2日	PS3	GT赛车5	RAC	SCEA
11月16日	PS3	小小大星球2	ACT	SCE
11月9日	PSP 战神 斯巴达亡灵	ACT	SCEA	
11月9日	PS3/XBOX360	使命召唤 黑色行动	FPS	Activision
11月25日	NDS	超级机器人大战L	SLG	NBGI
12月1日	PSP	怪物猎人 便携版3rd	ACT	CAPCOM
12月16日	PSP	光明之心	RPG	SEGA
12月22日	XBOX	电脑战机 Force	ACT	SEGA
冬季预定	PS3	圣恩传说F	RPG	NBGI
冬季预定	PSP	寄生前夜3 第三次生日	ARPG	SQUARE ENIX
冬季预定	XBOX360	梦幻俱乐部ZERO	SLG	D3Publisher
年内预定	Wii	最后的故事	RPG	Nintendo
发售日未定	PSP	皇家骑士团 命运之轮	RPG	SQUARE ENIX
发售日未定	PSP	最终幻想Agito13	RPG	SQUARE ENIX
发售日未定	PS3	最终幻想Versus13	RPG	SQUARE ENIX
发售日未定	PS3/XBOX360	合金装备 索利德 崛起	ACT	KONAMI
发售日未定	PSP	啪嗒砰3	MUG	SCEJ

郑重向您承诺：

更高星级认证；更多购物保障

PS2	PSP GO	PSP3000	NDSI	PS3 250G	360 120G	Wii	NDS LITE
900 北京鼎好	1600 北京报价	1700 北京鼎好	1200 北京报价	2490 北京报价	2400 北京报价	1760 北京报价	750 北京鼎好
900 上海报价	1600 上海报价	1550 南京阿童木	1200 上海报价	2500 上海报价	2400 上海报价	1780 上海报价	800 上海报价
900 广州报价	1600 广州报价	1900 广州报价	1220 广州报价	2480 广州报价	2350 广州报价	1750 广州报价	800 广州报价

NDSILL	PSP手柄	360手柄	Wii手柄	Wii经典手柄	Wii平衡板	iDSI	16G 记忆棒
1500 北京报价	300 北京报价	300 北京报价	420 北京报价	150 北京报价	600 北京报价	1240 北京报价	400 北京报价
1490 上海报价	300 上海报价	310 上海报价	400 上海报价	120 上海报价	650 上海报价	1220 上海报价	380 上海报价
1520 广州报价	300 广州报价	340 广州报价	390 广州报价	130 广州报价	630 广州报价	1220 广州报价	380 广州报价

●游戏市场价格广告版

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2010年9月30日。本版广告联系电话:010-64472729转401

●商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后,商家在本版信誉等级会逐渐增长,每增加到5颗星,信誉级别会升级到“花”级。③完成“五花”级信誉度后的商家,将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉,并未能及时处理,商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

●消费者须知

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010-64472729转401，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱

■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料,包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

本版广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。有意者请致电：010-64472729转401或手机：13810579231 乔先生

为了让广大消费者安心购物，请大家在邮购时先打电话向商家进行商品种类和价格的详细咨询。另外，如有购机方面的问题咨询，可以登陆电软官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame里面的龙哥热线，我们将为您的购机计划提出合理建议。

赤银的红魔馆

调侃人生，品味游戏。

赤银BAR



本栏目不接受投稿，所以没地址

午夜，雨...少年的故事

午夜的办公室，凛冽的雷鸣不住地划过耳边，清白的电光时而在窗前墙上划下一道道斑驳。一个人加班其实是件很惬意的事，可以久违地在这寂静中听雨的淅沥。来北京其实也有不短的一段时间了，而对北京的雨却没有太深刻的印象，只记得在一次暴雨中没有带伞，孤单一人从公司楼下走到公交车两站地之外的鼓楼地铁站。耳边听着MP3口中哼着熟悉的旋律，光脚穿着凉鞋在瓢泼的水帘中嬉戏……惬意的同时心中却不住地想要忘记空荡右手的寂寥。而今夜同样。听腻了窗外单调的轰隆滴答，带上耳机，闭上双眼，久违地回顾下自己漫长而又短暂的游戏人生好了。

曾有这样一个少年，父亲是小镇上的铁匠，又或者是木匠、泥瓦匠什么的这不重要，还有个久病在床的母亲。据说她曾经是富家的大小姐，不谙世事地她对当时英雄般的父亲一见倾心，二人私奔来到这孤寂的小镇才有了这一家。当然这只是传说。父亲无论怎么看都不过是个老实的手艺人而已，想象不出年轻时能做出什么出人意料的壮举，而母亲是个不服管教的千金也没什么说服力，除了为人固执这一点。看上去温馨和睦的一家，实际上也确实如此。然而对于少年来说，却似乎少了些什么。

随着少年的成长，他心中似乎有一种不满在不断地膨胀。无论父母、还是小镇上的人们在他眼中看来都是那么的陈腐闭塞，安于现状而又不思进取，实际上他们也只不过是些纯朴的乡间百姓而已。但少年却不这么认为，正所谓燕雀焉知鸿鹄之志，年轻的心按耐不住躁动地青春。虽然这也并非坏事，人们年少时总有那么个时期，认为自己能够拯救世界改变世界甚至毁灭世界等等。这种中二病大多会随着时间渐渐痊愈，随即走上正常人的人生，并且嘲笑自己当年的幼稚。可惜少年他却并非如此。性格略有些孤僻的父亲以及卧床的母亲自然无法给他足够的人生指导，而镇上人们对他的劝诫对于反抗期少年的偏激来说不过是另一种反向的促进而已。就这样，无法理解父母和乡亲关爱的少年越发偏离了同辈人成长的正道。终于有一天，野心不断膨胀而无法制御的少年偷偷拿起自己暗地打制的铁剑，离开了生身的故乡踏上了向往的闯关之路。

或许是由于天赋神佑或是幸运或是别的什么，少年的冒险异常顺利，中小Boss杂鱼怪兽在他面前不堪一击。他渐渐开始真的以为自己就是英雄。然而正如许多同类游戏中的桥段，进化后的Boss再度出现在主角面前。没有特别的血统、没有神秘的传承、没有觉醒前世的力量、没有神勇师父或真英雄或外星使者来相救，可悲的少年在自己的幼稚无知前一败涂地。

于是少年荒诞而又短暂的冒险谈到此为止。很遗憾，在现实世界中没有读档、没有Retry、没有Restart、没有Continue，少年的Game就此Over了，仅此而已。

结束少年A短暂的人生，让我们继续回顾另一个少年B的故事。少年B的父亲是小镇上的铁匠，有个久病在床的母亲（以下略）终于踏上冒险旅程的他遇到了命中注定的她。她的出现令他的人生发生180度的改变，笨拙的他开始学着为他人着想，鲁莽的他开始有了努力的目标与方向，他甚至觉得自己世界便是为了她而存在，为了她少年甚至愿意背叛全世界，为了她少年甚至甘愿被全世界所背叛。故事中王子与公主开始了幸福的生活，然而幸福生活的后续却似乎很少有人提及也几乎无人知晓，任何END在残酷的现实世界都普遍存在却不一定都是HAPPY的。宿命的诅咒出人意料而又不出所料地将她从他的手中夺走。失去一切的少年抛弃了理智化身为魔王，最终被世界的勇者所讨伐。

呵呵，其实现实并没有那么糟。少年C（略）凭着自己的辛勤努力不辞辛苦学得了父亲一脉相承的冶炼技巧，最终成了世界闻名的铁匠。尽管到头来不过是个铁匠而已。他娶得隔壁面包房的女儿为妻，儿孙满堂度过了自己美满的一生。怎么样？不错的结局吧。尽管他这一生不过只是个铁匠而已。

……

不觉间，雨霁夜明。拂晓的霞光洒满少年的额角，揉揉睡眼少年破颜一笑。原来，我是第几个呢？

赤银拷场

拷场纪律：好好答题，天天向上！

出题老师：白银

本期拷题：自我拷问一下好了

拷生姓名：赤银　拷号：TSF-TYPEOOR　学校：白银教学园

密封线 你们全家都是密封线

作文题目：伪科学教室 赤银大家族——浅谈多重人格

（大家好，我是赤银）……个毛啊！白银你这家伙又在借我的名义乱搞什么（明明是你想要凑字#@%）咳咳，没什么，让我们继续吧。说起赤银大家族和多重人格……啊咧？这个设定是从哪里来的（明明是你自己写的……嗯？你是赤银？），呃……记忆混乱是否应该算是多重人格的特性姑且不谈，让“我”为这个混乱的局面稍做解释好了。似乎在这里出没的赤银被设定为具有多重人格的样子，而在括号里偶尔出现吐槽的似乎是赤银的现实逃避用假想人格2号——白银。而在这里为您解说的我应该是作为假想人格4号的青银。嗯……等我确认下，貌似赤银的假想人格其他还有复数存在的样子。为了使大家更明白还是让我从头说起好了。

作为本杂志的小编存在一个名为“赤银”的人，而这个赤银由于自己的兴趣？或是其他什么不可告人的原因创造了复数的假想人格。或是用来吐槽自己，或是用来逃避现实，或是其他什么奇怪的用途，不同的情况下分别由不同的人格出现控制肉体的言行（也就是说赤银将自己性格，抛开其中共通的部分之外，把其他不同的部分作为新的人格分离开来分别使用，以此应对不同境遇的样子哦）感谢白银同学为我们的解释，具体原理我想还是用人类本身的不可思议性来解释会比较好。想要更仔细了解其他多重人格相关情况的朋友，请谷歌一下百度知道，谢谢。接下来介绍一下赤银的几个主要假想人格的特性和资料给大家参考。

密封线 你们全家都是密封线

No.0赤银——似乎是主人格的样子，腹黑、讨厌麻烦，冷漠+少言寡语。从这样来看，杂志上经常出现的似乎不是这个人格？

No.1黑银——腹黑的集合体，满脑子邪恶的想法。很少与他人接触，同时最好不要与他接触。

No.2白银——喜欢在括号里吐槽的变扭受，傲娇蹭得累。红魔馆里的常客。

No.3紫银——高贵、优雅、博识，所有人格里最正派的家伙。被其他人敬而远之的存在。

No.4青银——也就是现在负责写这个东西的我，总体来说算个老好人，经常被欺负，啊咧？貌似我最近出现得很频繁的样子orz

No.5绿银——性格内愤怒的代表，具有暴力倾向，很少出现的稀有人格，不过据说很可怕。

No.6？？——神秘主义的人格，具体情况不明。

No.7银——最女性化的人格，由其他全体人格一致决定有关她的部分情报在这里不继续透露了。

……

似乎实际上某人的大脑深层意识中貌似还有其他很多假想人格存在的样子，不过在“我”青银能够认知的范围内基本就是以上这样了。嗯……很复杂的感觉呢。不知各位读者大家怎么看呢？

注：以上内容包含不确定成分存在，各位读者还请根据自己的判断，酌情相信事实真伪与否。谢谢。



GAME SOFTWARE
GS

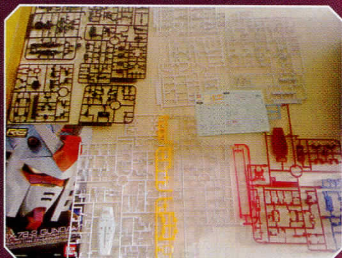
游戏名称：赤银的红魔馆			2010年9月1X日
伪宅大杂烩	Dr.赤银	随电软附赠	伪宅版
铜版纸	无限制	2Page	惊悸的全年龄

不要问我赤银BAR和赤银拷场还有伪科学教室是什么，也不要问我赤银推片区和伪宅新闻眼哪里去了。出现在红魔馆中的东西一向莫问来头，勿寻去处。它们未来可能出现可能消失，反正一切不过是黑历史而已。因为某些不可告人的原因？本期红魔馆回归两页了（撒花）。喂其实两页写起来是很吃力的说？而且上次因为某些敏感问题被上面警告了一下，唔……这期要写些什么好呢。姑且就朴素的来场全机甲好了（总感觉你这么做下期的反动会很强烈）会么？那么下期见分晓好了。

赤银的红「模」分馆

还记得上期杂志中预告过，本期为大家献上纪念钢普拉30周年推出的高达模型新系列超可动RG的首款作品元祖高达的拼装、介绍、测评等。正巧赶上本次红魔馆扩页，现在就让我们来奢侈的放些大图吧。本款模型初版发售是在7月24日与30年前初代高达模型发售日相同，售价2625日元（含税），折合人民币大概在二百多元吧（考虑到国内店铺可以买到折扣货一般按照实际情况6折左右算吧）嗯，不过由于初版数量有限在第二版出厂之前市价有可能炒高一些但应该不会超过原价。比例与HG相同是1/144，组装后高度大概125mm。不过麻雀虽小，五脏可以说是比1/100的MG还要全。可动性甚至可以和PG模型一较高下。其具体内涵情况还请待我为您一一道来。





开工之前。十板九种不同分色，总数超过二百的零件可见其精细程度。



工具套装。不过素组一般会用到的也只有模型钳、美工刀和镊子而已。



头部比动画设定要帅很多，高角度下神似(?)Exia。





肘部180度超可动，和肩部关节配合可实现背后扣手等高难度动作，可惜掌部无法后弯，俯卧撑不能。

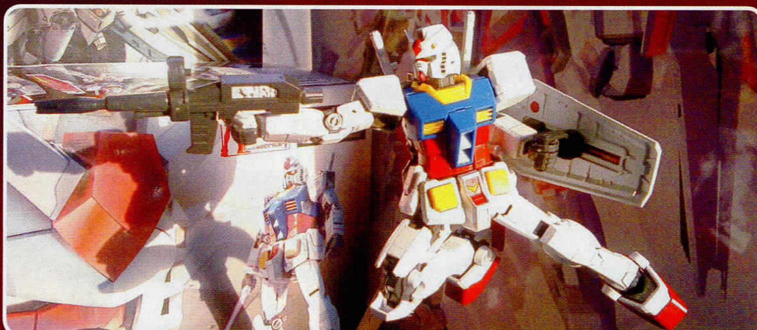




膝部同样180度超可动，各种跪卧变形均不在话下。作为不足腰部裙甲配合度不够，一不小心便会脱落。



脚部平衡性调整极佳。这种帅气姿势也可以哦。



超可动 多POSE赏析







重现原作经典场面





电玩三国志

□文／猴子



第四回
前三国时代续：英雄的黎明（后篇）

家庭游戏市场大混战

虽然电子游戏业随着“太空侵略者热潮”在日本得到了良好的发展条件，但是当时的家用游戏机市场却因为美国雅达利崩溃的影响而发展缓慢。幸运的是，美国的消费者们还比较认同Commodore这个“学习机”，加上当时计算机的普及，出于成本、性价比、门槛较高等原因而远未像今日一般火爆，所以那个时候的游戏市场几乎是和各种简易兼容电脑是分不开的。在美国如此，在日本也是这样。“简易电脑”是当时人们对于“学习机”的普遍印象。它不但可以玩游戏，更具有编程等计算机才具有的功能。加上当时街机游戏热潮导致的各种社会问题愈加尖锐，比起让孩子们到街机厅里大把大把地花钱（100日元一次），家长们更愿选择多花几万日元给孩子买个能玩游戏的电脑，把他们留在安全的家中。

你没看错，多花几万日元。5万多日元在当时是这种“学习机”的建议零售价。其实就算搁现在，日本的家长们给孩子买台游戏机要花两三万日元，而买台好点的电脑则动辄十几二十万。这种“天价”电脑在80年代初的价格比现在只高不低，所以“学习机”虽然看上去很贵，但是依旧有很大的市场。

因此从1982年开始，各种兼容计算机在日本开始成批地推出，起初还是Commodore这样的外国商家漂洋过海来挣日币，不久之后日本的本土就涌现出一大批类似我国90年代的“小霸王”、“裕兴”这样的公司。不过这些“学习机”的生产者与中国同行们还是有很大不同的：首先，他们的产品基本上都是自主研发的，而不是拿哪台现成的游戏机改改样子就抛出去卖钱；其次，这些厂商全部都是专业生产电子产品或者玩具产品的名牌大厂，TOMY、BANDAI、世嘉等等都位于其中。其中最拉风的还得说BANDAI，83年的时候居然推出一款电脑叫“RX78”！连机器键盘的颜色都能找到红、白、蓝三色，估计这个玩意拿到现在，叫高达的铁杆粉丝们看了也不会被认为是落伍的。



微软，1983年参入业界！

很多人都知道，任天堂的红白机Family Computer是1983年7月15日发售的，但是微软也在这一年正式加入了电子游戏业界，估计很多人都不知道。的确，微软的游戏机Xbox是2001年才发售的，但是早在18年前，微软就和ASCII合作，在日本设计了一款兼容格式最全、生产厂商最多、对后来影响也算是相当大的一台“简易电脑”，它的名字大家估计听过，那就是MSX。没错，就是小岛秀夫以此为平台制作初代“合金装备”的MSX。

在80年代初，由于各种简易电脑打着“学习机”的名义在日本国内快速普及，这种造价低、配置相对较高的计算机很快就撕掉了“寓教于乐”的面纱，摇身一变成为新的游戏工具，后来人们给了它一个新的名字：“玩具电脑”（Hobby Computer）。“Hobby”一词本意为“业余爱好”，在日本则多指玩具、模型一类东西。Hobby Computer这个词真是比“学习机”贴切多了，所以下文皆称此类计算机为“玩具电脑”。

当时在日本流行的“玩具电脑”，除了夏普的产品之外，一般都不用DOS系统（因为那时候DOS是另卖的软件，价格很贵），而是采用了微软的BASIC语言，但是因为当时兼容机数量众多，为了更适合这些机种，BASIC语言被改良成各种“BASIC方言”，互换性很低，每款软件都要为各个机种移植一遍，十分麻烦。负责开发这些软件的人是日本ASCII公司社长西和彦，他在当时还兼任着微软远东地区分部的副社长。他在当时提出一个构想，希望所有的软件商都有一个良好、统一的开发环境，这就需要一种兼容的电脑。但是，日本的电子产业软硬件厂商众多，要做到统一格式，并非一朝一夕可以完成。



众星捧月，全是高科技！

西和彦决定从最基本的部分做起。除了日本计算机制造业的“三巨头”NEC、夏普、富士通之外，其他家电厂商也很想在计算机行业里掺和一脚，但是怎奈上述三家大厂近水楼台，早就把看月亮的好地盘占光了，其他厂商都为吃不到月饼而烦恼。此时西和彦提出建立新兼容机标准，正中这些厂商的下怀，就这样，在1983年6月27日，MSX这款计算机产品正式宣布发表。对于这种来自下层的挑战，三巨头中的两家——NEC和夏普并未接受，它们没有推出该格式的主机。而富士通虽然仓促迎战，推出了FM-X，但是考虑到会与自社产品产生冲突，很快也退市了。

80年代的微软还是一家规模一般的软件企业，比尔·盖茨在那个时候把精力都集中在软件开发上，因此对于MSX这个可能夺得一大块市场的潜力股并没有抱太大兴趣，甚至还曾持反对的态度。幸亏有西和彦说服了盖茨，否则这个计划很有可能没出来就被砍了。

所幸的是MSX并没有被砍掉，在微软和ASCII的推动下，PC三巨头之外的厂商纷纷加入。MSX的影响有多大，我们只要看看这些加盟者的名字，就可以窥见一斑了：

Sony、三洋、三菱、JVC、东芝、日立、松下、卡西欧、先锋、雅马哈、京瓷、飞利浦（荷兰）、大宇（韩国）、金星电子（现在的LG，韩国）……甚至远在南美巴西、阿根廷的厂商都有份参与。MSX作为一台计算机的兼容机，其机能在80年代算是比较出色的，既可以搭配专用显示器，又可以直接连接电视使用。虽然游戏只是其中的一个功能，但是它上面也有《合金装备》1、2两部作品。这2部作品是由小岛秀夫亲自监督的。顺便说一句，他并未参与FC版移植版，并且对FC版的质量颇有微词，有在合金装备系列诞生20周年接受采访的录像为证。此外，ENIX的《勇者斗恶龙》1、2两代作品也曾经推出过MSX版，所以在去年笔者就说过DQ的前两代属于跨平台游戏，只是那个时候国内根本没人关注。要是放到现在DQ9出一个PC版的话，估计都够某些坛子战上数十页的了。



微软·冷战与MSX的奇闻逸事

说了那么多了，不知有没有同学依然不相信MSX是微软参与制造的第一台游戏机。没关系，我们可以看看它的名字：MSX究竟是什么意思呢？根据西和彦的解释，MSX其实就是MicroSoft EX的意思。其实想一想，微软还是真喜欢X这个字母的，后来的DirectX、ActiveX、Xbox、Windows XP等等，都是证据。

这个EX是什么呢？当然不是ex-girlfriend之类的“EX”，而是包含了三个方面：“exchangeable”（多变）、“expandable”（可扩展）和“extended”（延伸）。实际上，MSX也确实具有相当高的扩展性。输入设备除了电脑键盘之外，还有游戏手柄（必须的，不然你拿键盘打魂斗罗啊？）、琴键（YAMAHA专用midi编曲周边，小室哲哉就用过）、打砖块的旋钮、光笔、光线枪、麦克风，还有各种鼠标和轨迹球。另外还支持磁盘、磁带存储，甚至可以挂硬盘（这个功能，在PS3和Xbox360时代才算普及开来）。而且这台机器的寿命相当长，从1983年一直撑到90年代前期（要不哪来的合金装备），发展到第三代（MSX turbo R）。除了为玩家提供游戏功能之外，还让不少电脑爱好者为之着迷不已。应该说，在IBM-PC普及之前，除了NEC的系列电脑之外，MSX算是做得最好的了。

还有件事情挺有意思，MSX产生和发展那几年正好是冷战的末尾阶段。当时西方有个名叫“COCOM”（Coordinating Commmittee for Export Controls，出口统一管制委员会）的组织，专门负责对苏联等东欧国家的高科技产品输入管制。当时8-Bit的MSX兼容机可以出口到苏联，但是16-Bit的版本就不行了。当时的苏联进口了8-Bit的MSX之后大量仿制，并且用于教育课程、搭建简易网络，对于其良好的扩展性评价很高。MSX还被苏联宇航员带上了太空，在“和平号”轨道空间站上，控制研究设施的电脑，就是Sony生产的原装MSX2主机，型号是HB-G900。尽管这台MSX已经随该空间站一起于2001年殒身太空魂归地球，但是它为MSX家族创造的荣誉将永不消逝。



“皇上……还记得大明湖畔的夏雨荷吗？”

——记一个老朋友、老读者……小萝莉“望月命”

□文／蔬菜汁



笔名：望月命

特长：会画四格漫画，而且画得不错。

爱好：爱看电软。

菜汁点评：自从看了内姑娘爱看《电软》以后，上课也不好好听讲了，作业也不认真完成了，这让编辑们鸭梨很大，万一一不留神赶不上咱与时俱进的应试教育的步伐这可咋整？面对这位16岁依然没入团的落后群众，咱只能说：“《电软》给您添蘑菇了！”。

铁杆“电软饭” 1

今天不谈游戏，聊聊读者。为什么用内句台词来做标题呢？没有错，笔者也和读者们一样，百思不得其解，就像天上的雷打在什么地方你根本不知道一样，电光石火的一瞬间，就即兴写下来这个标题，谨以此文对一直以来支持电软的老读者们表示深深的怀念和崇高的……额，好吧，字数够了，就先写这么多好了。

做杂志的人常常会在杂志上说读者就是上帝、感谢你们一如既往的支持这一类的P话来忽悠人，目的就只有一个，就是让你感动，然后继续掏钱买书，而众所周知，年纪小的人就偏偏会被这种“今天天气哈哈哈”的外交辞令所打动。不知是哪个小编手札撩起了她那正值青春期旺盛的荷尔蒙还是怎的，一个花季少女就这样被电软给拐跑了。（大误）

相信喜欢看《电软》，至少最近一两年经常看《电软》的读者，一定对“望月命”这个名字记忆犹新，没错，就是内小丫头长期霸占闯家里的四格漫画节目，因为在那个特定的时期，我们的来信忽然变得少了起来，而内小丫头片子居然还就真敢一个月两封的往编辑部寄信寄画，所以很长一段时间我都坚定地认为她是某编辑的马甲儿在消遣闯家的主持才对，所以对她其实还很不错的画冷嘲热讽。

大家都有这么一个错觉，就是编辑们的文笔都很棒，写东西是这个（竖大拇指），所以读者在寄稿子的时候总是深感自卑，其实真实情况是这样，编辑们每天都热切盼望读者的来信，因为太给力了，太真实了，相比起我们这些坑爹编辑打开了“糊弄”技能写的那些文章，简直强太多，每次阅读都感到神清气爽、四肢酥软，一股暖流由左侧的风池穴贯穿太阳穴直奔四白穴，然后袭洒全身。（伪）

“望月命”的日志 2

被“望月命”感动，是因为她博客上的一篇日志，（不要问我为什么去翻看小女生的日志这些无聊的话吧你们这些无聊的家伙！）。放学回家的路上，她和同学看到路边有一只小猫的死尸，但是好友无心的一句风凉话让她无比愤怒，于是和好友大吵一架，到家中写下了这些（节选）：“献给喜欢动物的各位。

人类跑不过豹子所以把它们抓到笼子里享受他失去自由的快感。

人类没有翅膀，但他们能想尽一切办法来品尝到天上的美味。

原本在雪上上尽情奔跑的狼儿，也被人类抓去招揽游客，谁能看出原本高傲的狼变得多么孤独无助！！

本应该在平原最高处俯视万物的雄狮，被人类抓去，屈服在皮鞭之下……

本应该享受晚年的老虎，却还要在笼子里来遭受皮鞭的折磨……

淘气的猴子……也被抓来要猴戏……虽然现在没有再喝猴脑的摊子和人了，但他们的命运还是这样……一生为人类服务。

原本还应该依偎在母亲的怀抱里的小狮子，却被人类抓去供游人照相！

原本在主人的腿上伸懒腰的小猫，也被无情的扔进了垃圾箱里。

在笼外欢笑的人类……谁能体会这种痛苦。谁能看到他们眼神里的绝望？

现在撞死动物的情况还在发生，如果不是有疲劳驾驶等原因那是绝对不可原谅，至少把动物埋起来……

前几天出趟远门，去了北戴河。那里有野生动物园，还有动物表演。

但是我听到的只有皮鞭声，看到的只有动物眼里的绝望和身上的伤疤。

这又算什么？连离我不远的5岁小男孩都说“动物好可怜啊”，那大人们呢？还不是在享受动物们滑稽的表演，谁能知道这里含有多少的痛苦和泪水！！

狼是个不易被驯服的动物，他们高傲，但是他们团结。以群取胜。但最终还是屈服在皮鞭下……狼儿哦，为什么这么悲惨？

因为要活下去啊……

我听到的只有这一句话。

活下去。

活下去。

活下去。

=△=#因昨天和人吵了一下而一气之下写的文章，昨天哭了一晚上的感情此时小宇宙爆发！写着写着又是泪流满面一场，看来这两天水分不小。在此献给那些喜欢着动物的人们。希望还能记着那些动物的痛苦……从我们这一代人做起，不要再让他们的身上还出现伤疤……

我也再谢谢猫和枫，嗯，月也是。大家都喜欢动物才这么吵起来的。看来咱的努力不算白费啊~~（写了一个小时……）嗯，如果想要找一个和这篇相近的歌曲，我想只有高达OO的OP1和2了。中文歌的话还有周杰伦唱的梯田。

我也希望昨天那些人可以好好反省一下。我们尊敬动物，但你们呢？请好好想一下。

游戏族们大部分都有一颗纯洁的心，相比这社会上的有些人，这些天然呆们总是很耀眼。（喂！你是哪个单位的？谁让你登这篇日志的？）



战国撰板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路·

文/雪飞

鹰殿、佐渡殿、小六殿

德川家康是战国时代三大杰出大名之一，本多正信则是德川家康最为信赖的参谋。《武边杂谈》中记载德川家康有三样最喜欢的事物："鹰殿、佐渡殿、小六殿"，鹰殿指的是打猎，小六殿指的是德川家康晚年最喜欢的侧室，佐渡殿指的本多正信。岛津忠恒在写给父亲岛津义弘的信中说："德川家康什么事都要跟本多正信商量。"虽说如此，本多正信并非所有事情都要插手。在《德川实记》中记载，本多正信平时寡言少语，向德川家康提出自己的见解时，也只是用一两句话一带而过。原为德川家旗本（德川家直属家臣），后来放弃自己的身份成为诗人的石川丈山说："本多正信不赞成德川家康或德川秀忠的意见时，会闭目装睡；支持德川家康或德川秀忠的意见时，则会大为赞赏。"

在德川家康训斥家臣时，边上的本多正信不但不会劝阻德川家康，还会用比德川家康更为严厉的语气训斥那名家臣。之后，本多正信会背着德川家康劝解那位遭受训斥的家臣，最终使遭受严厉斥责的家臣依然对德川家康忠心耿耿。本多正信用这样的方式把家臣们的不满集中在自己身上，把家臣们的尊敬集中在德川家康身上，使家臣们紧密地团结在一起。

在战国时代，军事方面的人才会得到君主的重用，但一旦进入和平时代，君主会更为重用行政方面的人才。此时，猛将们失去了表现的舞台，而擅长内政的文臣们则迅速崛起。此时也是最容易产生内部纷争的时期，家臣们往往会分裂为文治派和武斗派，家臣们也容易对主君产生不满。本多正信却不惜牺牲自己，把家臣们的不满集中到自己身上。

战国时代出现了各种各样的军师、参谋，本多正信则是沉默寡言，为了内部团结不惜牺牲自我的军师，为德川家做出了巨大的贡献。

为信仰放弃俸禄

本多正信虽然于德川四天王之一的本多忠胜同姓，但无论在血缘上还是在私交上，两人的关系都非常淡薄。大久保忠教在《三河物语》中记载，本多正信属于大久保一族远亲，可以参加大久保一族每年年初的庆典。《翁草》、《德川实纪》中记载，本多正信最初是德川家的训鹰师，负责喂养、调教猎鹰。在战国时代，打猎不单是单纯的娱乐活动，还带有军事演习的意味。也许是因为表现出色，本多正信得到了德川家康的提拔，成为德川家的参谋。

可是，1563年，三河一向一揆叛乱时，本多正信在君主和信仰之间选择和后者，站在了一揆一方。一揆叛乱被镇压后，本多正信逃亡到大和，成为松永久秀的家臣。不过，虽然本多正信得到松永久秀的重用，不久后依然放弃了自己的地位而四处流浪。

史料中对本多正信的流浪生涯没有明确的记载，最有力的说法是本多正信投奔石山本愿寺，在加贺与织田信长奋战。本多正信四处流浪后，通过旧知大久保忠世的周旋，得到了德川家康的原谅，重新回到了德川家。关于本多正信回到德川家的时间也没有明确的记载，不过根据推测，本多正信的回归德川家的时间早则姊川合战晚则本能寺之变前夕。

1598年丰臣秀吉去世后，本多正信作为德川家康的心腹参谋，表现极为活跃。传说德川家康夺取天下过程中，使用的大半谋略都出自本多正信之手。尽管如此，本多正信和德川家康的观点也并非完全相同。比如说在德川家继承人的问题上，本多正信推选德川家康次子结城秀康继承家督之位，德川家康则指定三子德川秀忠继承家督。

武将派嫉妒集为一身

1600年，信浓上田城攻防战拖住了德川秀忠的部队，这场战争不但使德川家的精锐部队没能及时赶到关原战场，还加深了本多正信和其他武将的矛盾。尽管如此，德川家康和本多正信的主从关系却没有出现丝毫裂痕。

虽然身为德川家康的心腹，倍受重用，但本多正信的领地却只有二万二千石，这点绝对是非比寻常。德川家康曾经要加封领地给本多正信，但本多正信却坚辞不受，理由则是："现在给我的领地已经太多了。"而领地和本多正信一样的加藤嘉明却对自己的待遇非常不满。传说本多正信强调加藤嘉明是丰臣家的旧将，如果德川家康大加赏赐，加藤嘉明必然会遭致猜疑和敌视，加藤嘉明也恍然大悟，不再固执于封赏的多少。

德川四天王的领地都是10万石，作为德川家最高谋臣的本多正信却只有二万二千石的领地。而本多正信却不肯接受更多的封赏。本多正信在去世前，向德川秀忠恳求道："大人如果念及我的功绩，请绝对不要给我儿子正纯加封领地。"另一方面，本多正信对儿子正纯说道："我死之后，幕府必然会加封领地，你可以接受3万石的领地，如果赏赐高过3万石，你一定不要接受。否则必然会给你招来灾祸。"正信死后，本多正纯没有听从父亲的遗嘱，接受了幕府的赏赐，成为领地十五万石的大名。可是，六年后本多正纯受到暗杀将军事件的牵连，成为政治斗争的牺牲品，被流放到出羽国。

1600年关原合战到1615年大坂冬之阵·夏之阵的这15年内，青山忠成、内藤清成、大久保长安以及大久保忠邻相继被人揭发。人们都怀疑揭发他们罪行是人就是本多正信。虽然无法考证是否真的是本多正信揭发了大久保忠邻的罪行，但是在《德川实纪》中，记载了因为本多正信的谗言导致大久保忠邻倒台的记录。

在大久保忠教的《三河物语》中记载，大坂冬之阵之后，正是本多正信献策，要求丰臣方自行掩埋大坂城周围的壕沟。按现代人的想法，迫使敌人自毁长城的做法绝对算得上是妙计奇策。但是对于那些手持刀枪武器、在战场奋战的战国武将来说，大部分人都认为这是卑鄙的的手段。此时，本多忠胜、神原康政等武将已经被排挤出了德川家的政治中枢。本多忠胜等武将对本多正信也颇为不满，本多忠胜怒骂本多正信是胆小鬼，神原康政则说本多正信五谷不分。不过，本多正信直到去世前，都倍受家康父子的信任。





本多正信

本多正信（ほんだまさのぶ）：1538年——1616年。佐渡守。德川家的军师、德川家康的心腹。1563年放弃了自己的俸禄和地位，加入三河一揆与德川家康对立。战败后四处流浪，1570年回归德川家，并得到德川家康的重用。1616年德川家康去世49天后，本多正信病故。正信之子本多正纯担任中老，但不久后倒台。



本栏目征文要求：与游戏相关短文，1000字左右。业界评论、游戏点评均可。
投稿地址：dr@vgame.cn

水晶的回忆：FF4小说

第一章：血红的赤翼

巴伦拥有世界上最强的军事力量——飞空艇团赤翼，而我就是赤翼队长黑暗骑士塞西尔。

队长，怪物来袭！”士兵跑来向我报告。

“奇怪，这已经是第三次了……“我思索着走下舰首来到甲板。甲板上一只独眼的丑陋怪物发出刺耳的叫声。它用仅有的一只眼睛盯着我，那种眼神令人厌恶……

我拔出我的黑暗剑，剑刃闪出一股幽光。

怪物看见了我，并且咆哮起来，那样子好像在向我发出挑战。“好吧，我迎接你的挑战！”我心里暗自说。我挥舞起起黑暗剑，漆黑的剑刃在空气中划出一条黑色的弧线，怪物躲避不开，剑锋在它身上留下一尺长的伤痕，血液喷涌而出染红了周围的甲板。虽然我击中了它的要害可它并没有立即死去，只是挣扎着用仇恨的眼神盯着我……

它的眼神不禁让我想起了昨天我们在米西迪亚抢夺水晶的时候……我和赤翼的士兵们攻进了水晶房间，仅有米西迪亚的长老和两个年轻的魔法师站在那里，他们背后的水晶静静的闪耀着光芒……

“我无意伤害你们，请让开！”我说。

“巴伦的走狗！你们根本不明白水晶是什么！”年轻的魔法师面对我们毫无惧色，眼神里透出成年人般的坚定。

“请你们让开！为了巴伦的繁荣我必须拿走水晶！”

两个魔法师纹丝不动，只是那样盯着我，用装满怒火的眼神……

“不要敬酒不吃吃罚酒！”我的手下喝道。虽然我想阻止他，但他已拔出了刀……

就这样我们以年轻的魔法师的生命为代价我们得到了水晶……

一阵微风吹来，风中巴伦地区树木特有的馨香把我从回忆拉回到了现实。眼前的怪物已经被抬走了，我也回到了自己的位置。这时一个士兵带着满脸疑惑跑到了我面前“队长，我有事想问您不知当说不当说。”

“好，说吧。”

“为什么……为什么要从毫无抵抗的魔法师手中抢夺水晶？”他的疑问引起了不少士兵围观，大家的眼神中也充满了疑惑与不解。

“是呀！队长，我们赤翼，光荣的飞空艇团！从弱小的人们手中掠夺不是我们的任务！”另一个士兵站出来激动地说。

“是呀！”大家异口同声。

其实我对陛下夺取水晶的目的也有些许疑惑，近几年陛下好像变了一个人。曾经的陛下善良正直。但现在的他积极地向外发动战争，而目的只有一个——水晶。而我们赤翼就是掠夺的工具……几架飞空艇可以瞬间把一个城市夷为平地……

但陛下几乎是我的父亲，我和凯因都是孤儿，是他把我们像儿子一样抚养长大。因此我不能违抗陛下的命令，面对着士兵们的疑惑我进行了解释。

“好吧、各位！水晶是为了我们巴隆王国的繁荣，无论如何都是必要的！陛下认为米西迪亚的人们知道水晶的秘密太多。我们是巴伦国飞空艇团、巴伦的赤翼！陛下的命令是绝对的……”

就这样我们回到了巴伦程，巨大的飞空艇缓缓停在了巴伦的港口……

下艇后，我不敢耽误直奔王庭。近卫队长梅岩迎了出来。

“塞西尔队长，辛苦您了！水晶拿到了吗？”梅岩笑着说。

“拿到了……可是，米西迪亚的人们完全没有抵抗……”我低着头尽量不去回忆夺取水晶的事。

“没关系，拿到水晶才是关键。陛下早就看不惯那些米西迪亚人了，您这是在帮助陛下。“梅岩依旧笑着。

“恩……“虽然我口上答应，但我实在不能认同这种以杀戮获得水晶的行为……

“您先在这等会，我先去禀告陛下得到水晶的消息。”梅岩依旧笑着，不过笑的好像有些异样……或许是我的错觉吧。

王庭内

“陛下，看来塞西尔那家伙对您的忠诚已经开始动摇了！他好像在怀疑您……”梅岩阴沉着脸。

“真的？带他来见我！”巴伦王面带怒色。

于是我被叫进了王厅内。我问陛下夺取水晶的原因，没想到陛下勃然大怒。即便凯因替我求情可我还是被免去了赤翼队长的职务。凯因也因此受到了牵连，和我一同被免职……我和凯因被派到雾之村送一个指环，并被命令消灭那里的幻兽。“完不成任务就别来见我！”这就是陛下最后一句话……

凯因是我的挚友，我们从小一起长大、一起训练、一起玩耍。现在他成为了龙骑士队长，龙头型的头盔，龙鳞般的铠甲就是最好的证明。走到今天这个位置他付了多少努力多少汗水我都十分清楚。可是为了我他也被免职……

“凯因……对不起。我知道说什么都不能表达我对你的歉意，我也仅能说句对不起了。”

“没关系，塞西尔。这么说就不像你了。早些休息吧，明天咱们还要到雾之村去呢。我敢打赌，先打倒幻兽的一定是我！”看了凯因一副无所谓的表情，我也安心了许多。

“恩！我也不会输的！”我也拿出了气势。

告别了凯因，我开始想我房间所在的塔楼走去。走着走着身后忽然传来了急促的脚步声，回头一看原来是罗莎。她就住在城外的镇里，小时候我和凯因偷偷出城到河边玩，遇到了落水的罗莎，我拼上性命把她救上了岸，从那以后我们就成为了朋友。

今天的罗莎格外美丽，纯白的披风衬着轻薄的纱衣，漂亮的金发垂在胸前，白皙的脸颊标志而美丽。真不愧是城里最漂亮的白魔法师呢……

“塞西尔，干嘛这麽看着我……”罗莎的脸上泛起微红。

“唔……没什么……”我赶紧转过脸去。

“你没受伤真是太好了。可我听说你一回来就被免职，还被派往讨伐幻兽，我很担心你……”罗莎一脸关心。

“对手是毫无抵抗的魔法师，我们根本没受任何伤。可……我宁愿受伤被送回来，也不愿用我的剑杀戮了……”

“塞西尔，米西迪亚到底发生了什么？”

“啊……没什么……”

想起米西迪亚的事，一股哀伤袭来……做出那样事的我……

“塞西尔……今晚我到你房间去一下。”说完罗莎就离开了，想起罗莎离开时失望的眼神，我长叹了一口气，或许这就是黑暗骑士悲哀的宿命吧……

我拖着沉重的步伐向前着，这几天的事浮现在我眼前，那些往事几乎让我透不过起来……“塞西尔！你小子总算回来了。”西德向我招手。西德是飞空艇技师，负责飞空艇的开发和研究。听说最近他忙着制作新飞空艇企业号，一直忙的脱不开身。虽然他已经三十多了，干起活来却不减当年。杂乱蓬松的大胡子，因为测试飞空艇总也不摘的飞行员头套和风镜可以说是他最大的特征了。

“我的心飞空艇终于要完成了!我要回家好好吃一顿，再睡它几天！对了，你那些赤翼的小子们没把我的宝贝飞空艇弄坏吧,要敢弄坏我的飞空艇我一定走他们！还有你塞西尔，你要敢弄哭罗莎我可不饶你！”说着西德把几十斤的大板子抡的呼呼直响，丝毫没有干完活的疲劳。

“西德，事实上我被陛下免职了，我已和赤翼没关系了。现在我正要去雾之村讨伐幻兽”，我苦笑道。

“什么！国王那个老糊涂竟然把你免职？！只有把飞空艇交给你我才放心，我可不希望我的飞空艇成为杀人工具……塞西尔我提醒你，还是要小心呀，不要丢了小命。至于那什么狗屁幻兽，用你的黑暗剑把他撂倒吧！我先走了，肚子饿得咕咕叫呢。哈哈哈……”城堡里回响起西德的笑声，说实话在这勾心斗角的宫廷里，很久没有听到这么爽朗的笑声了……

夜晚来临，皎洁的月光撒入我的房间。而月光下的我却无法入睡，曾经的陛下是个那么优秀的骑士，也是我最敬重的人。可现在……

“当当当……”轻轻的敲门声传来，罗纱轻步走了进来。曾经的我们是无话不谈的朋友，可现在只会让她担心的我无颜面对她……我假装睡着。

“塞西尔我知道你没睡。因为睡觉时你的右手总是会不由自主的握着剑。”真是没想到，罗莎对我的细节了如指掌。

“到底发生了什么？急急忙忙去米西迪亚，接着又要去讨伐幻兽……而且回来后又变的很奇怪。”

“不，没什么……”

“那么，看着我！”我一味的敷衍使罗莎有些生气。

我抬起低沉的头注视着罗莎，望着罗莎坚定的眼神我也不好再隐瞒什么。

“我在米西迪亚从无辜的人手中抢夺水晶……夺去他人的生命……或许再过一段时间我连一点廉耻之心都不会再有了吧……”

“赤翼的塞西尔，不会说这些话！我喜欢的塞西尔……”罗莎欲言又止。

“明天你就要去雾之村了，如你发生了什么事我也……”明亮的月光下我看的分明，罗莎眼里闪动着泪光，我只好安慰罗莎。

“不要担心，凯因也一起去”

罗莎没有再说什么，转身出了门。

“谢谢你罗莎，可是和我这样的黑暗骑士是不会……”我暗自说。

第二天晨雾蒙蒙，我和凯因踏上了讨伐幻兽的征程，罗莎为我们默默祈祷。

□文／河北秦皇岛　陈慧泽



*以上作者观点不代表本刊立场

烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

期末烤场

本期考题

出题老师：夜之游神

题目1：哪款游戏最能触动人的感情

出题老师：帮主沛沛

题目2：3D时代距离我们还有多远

考生姓名：小沛　烤号：DROOI　学校：街霸进修学院

密封线外吐槽你就输了

作文题目：亲情、友情、爱情

之所以触动，是因为存在。最直接能感动人的，无非是亲情、友情、爱情。高喊“为了新中国……”的那种触动只能敬仰，于现在的人恐怕难有切身体会了。所以，游戏中固然有大批为国捐躯的战士，但因为是虚拟世界，无非就让人看个热闹。而那些把和挚爱的人分离刻画得淋漓尽致的游戏，才能真正赚足人们的眼泪。例如《旺达与巨像》、《最终幻想10》等等。触动情感也不仅指悲情的，像《生化》的恐怖、《love plus》的缠绵、《口袋》的可爱等等，不也分别触动了玩家不同的情感吗？所以，我最后的结论是：优秀且没有离现实情感太远的游戏，都是能够触动人的作品。

作文题目：路漫漫兮，吾辈不敢妄求之！

如果仅仅是“接触”3D游戏，那么去各个厂商的3D电视展厅就可以体验。如果想要拥有，那么等N3DS发售后也可以花2000多块钱先拿小屏幕裸眼3D过过瘾。至于真正的家用机3D游戏，不好意思，进入国内寻常玩家的生活还是很遥远的。别说3D，就说高清吧。就算北京、上海、广州等大城市都没有真正得到普及，其余的二级城市就更不用说了。那么再看看3D，现在国内没有3D频道，也缺乏3D影片，3D电视的销售非常有限，很少有人愿意花3、4万块买个电视只为了玩游戏。不过电子产品降价快，估计5年之内，3D电视应该可以降到几千元。那时候，3D时代就离我们不远了。

考生姓名：赤银　烤号：TSF-TYPE00R　学校：白陵柊学园

密封线外吐槽你就输了

作文题目：感动以人为本

这个可就说起来话长了。其实还是那句话，没有最能触发人情感的游戏，只有容易被游戏触动情感的玩家。而且是否容易被触动，也和当事人的阅历和当时的精神状态有关。嘛……总的来说，剧情感人的游戏自然容易触动人的感情（废话），再有就是当人处于与游戏内接近境遇的时候感情更容易被触动（还是废话）。还记得我高三准备毕业的那一年，玩到了原KID的《秋之回忆 从今以后》，游戏的主角一蹴就是高三毕业生，使我当时感同身受，非常有代入感。而我大二考过一级之后有过相当消沉的一阵，当时玩到了无比励志的《Muvluv》系列，也是完全融入了故事其中，随着剧情时而忧郁时而激情燃烧，时而感动、悲伤、痛苦，哭得死去活来。所以说其实能否被感动不在游戏还是在人。

作文题目：你全家都3D了吗？

目前业界不是已经在盛行各种3D了么？无论是3DS的裸眼3D，还是各种电视电影眼镜3D，又或是全息影像，或多或少一定程度能够实现立体视觉，尽管或多或少也会受到各种限制。像是眼镜与画面的距离、位置、以及佩戴眼镜等等。显然业界不会就此满足，最近不是又放出了可触摸3D的消息的？相信3D时代已经在一步步走近我们了。当然，至于普及化就是另一个问题了。

考生姓名：宇多田　烤号：HIKKI-9　学校：UH学院

密封线外吐槽你就输了

作文题目：MGS 最爱的游戏！！！

一开始想写FFX，因为她弄走我好多眼泪，但要说因为一款游戏哭的次数最多的还得是《合金装备》，这里说的哭鼻子不只是说说而已，而是我真的不止一次流下眼泪（虽然自己是个男的，但一直被身边朋友抱怨感情细腻的像个女人...）玩过MGS的人都会被他的故事感动，尤其从系列初代一直玩过来的人在玩MGS4时肯定会泪流满面，当我们重回影子摩西岛，看到熟悉的景象听到熟悉的对话，看到曾经如此坚毅的Snake瘫坐在码头绝望的样子，看到舍弃自己手臂的雷电用身体挡住军舰，再到后来控制老化严重的Snake爬过充满微波的走廊，一切的一切都那么让人心痛，眼泪就这样不知不觉掉了下来，当你发现时早已哭的一塌糊涂，这就是游戏，这才是游戏！所以小岛秀夫这个名字对我来说如同神灵。最后说个题外话，如果小编名字可以用英文那我肯定叫Snake Jecht，后者是FFX里提达的老爸，这俩老男人都是我挚爱的男性角色。

作文题目：3D是什么？可以吃么？

说实话我对3D不是太感兴趣，因为我没怎么接触这玩意，还有就是我向来对别人很感兴趣的事情不感冒，等别人热闹够了也许我会冷不丁喊一句：3D太神了......看着3D电视那可爱的价格，我觉得现在谈3D只是对那些钱多的不知道怎么花的人，而对我这种每个月为一两款正版游戏不得不紧衣缩食的人来说实在是遥远的可以了。不过话说回来N3DS小熊肯定第一时间入手，不是因为3D，而是因为掌机我习惯首发入手......

考生姓名：莫邪　烤号：EVA-00　学校：潇湘书馆

密封线外吐槽你就输了

作文题目：远去的蝉鸣与树上的伙伴

虽然被朋友说成是女性向游戏，我可不觉得《我的暑假》是只为女生准备的，偷西瓜、斗虫明明更多是男生小时候的回忆吧。虽然也很想说FF,可细细想来还是《我的暑假》带给我的纤细淡然的感动要历久弥新。今天又该去做些什么呢，去树下捉捉独角仙，去山坡放风筝，还是去海边看天？暑假每天都很无聊不知道要做什么，暑假每天都很忙有不停的想法，暑假总是一不小心就过去了。

各位童鞋刚刚过完一个怎样的暑假呢？对莫邪来说暑假也只能在游戏里回味回味啦。虽说是一个明知道会很“煽情”赚眼泪的游戏结果还是被赚到了，再听到那喧嚣飘渺的蝉鸣，仍然能回忆起当时天空的纯净蓝色。

作文题目：3D于我如浮云orz

前几天刚入手了一款3D显卡，还算是过了一把3D瘾。其实3D没有想像中神秘，已经悄悄的来到了我们身边，莫邪看来这只是一次“普通”的“技术革新”，就如同黑白到彩色，马赛克到高清，形式而已，所以更重要的是在形式之下的更多能留在人心的东西吧。只要是好的故事、好玩的游戏，就算不是3D，咱们照样挺，而那些在3D掩护下妄图欺骗玩家感情的某些东西，还是自觉乖乖回家吧~

考生姓名：肥皂　烤号：2006402056　学校：阿卡德米学园

密封线外吐槽你就输了

作文题目：爱国者之殇

人类是个好战的种族，从古至今战乱不断，爱国者与英雄的故事流芳百世。可是历史也许并不如我们想象中的那么简单，是非黑白的界限也并没有那么明显。谎言被称作历史之后就摇身一变而为真相，在《现代战争2》结尾时，爱国者Soap和Price在查明事情真相后被当做最高级别的恐怖分子全球通缉，而罪魁祸首Shepherd将军死去后却可享受英雄的名誉。在《合金装备3》中，爱国者The Boss虽然竭力使世界远离了核战的泥潭，但最终也只能身背叛国者的骂名而载于历史。FPS?MGS?Patriot？托马斯·杰斐逊曾说，“自由之树只有用爱国者与暴君的血来浇灌才能枝繁叶茂。”爱国，不是少数人夺取公权来奴役人民，不是无条件服从政权。爱国者情愿身背骂名，流干自己的鲜血，但历史毕竟只为少数人服务，这正是人们所述“历史”的悲哀。

作文题目：闭上眼睛，坐等3D

从在电影院看完那部已在全球狂捞数亿美金票房的卖座电影之后，“3D”一词仿佛一夜间风靡全世界，要是你弄个电影、游戏之类的不在前面加个3D的宣传噱头都不好意思跟观众们打招呼。无论是3D的世界杯转播还是老任的裸眼3D掌机，抛开宣传的泡沫，的确，3D似乎已经离我们普通人不再是可望而不可及了。不过，若想要3D真正走进每一家每一户，还是要有相当长的发展路途滴。



以下是本期编辑们想和各位读者讨论的热点话题：

话题1：今年东京电玩展公布的哪些内容让你印象深刻?

话题2：假如你能进入游戏世界，你最希望能成为哪个角色?

先向外折一次



（如果您还有想要写的东西，那就另附信纸吧。）

再向外折一次
放进信封





北京市东城区安外邮局75号信箱 100011

GAME SOFTWARE VOL.283
电子游戏软件 编辑部 收

寄件人 ....

来信类型：□闯关族的家 □龙哥热线 □投稿 □应聘 □其他



低碳环保信

您还可以从以下网址：www.vgame.cn/DR283.doc 下载电子回函，
填写后以附件形式发到DR@vgame.cn邮箱即可，同样可参加抽奖。

GAME SOFTWARE 电子游戏软件 VOL.283

DR@vgame.cn

总283期

读者回函表

感谢您的支持，让我们一同对刊物进行评价，以便我们做出调整和改进！

你的头像（照片、手绘均可）

姓名：
性别：
年龄：
职业：
电话：
QQ：
邮编：
地址：

□ 愿意将个人信息公开以便交友的读者，请在前面的方块里打勾。
对自己的简短评价：

我有话要说：［闯家留言榜］

（想说什么都行，妙语连珠者则全篇登录闯家。）

本期《电软》调查内容

1、您对本期杂志封面的评价
□ 非常漂亮 □ 风格一贯 □ 略显呆板 □ 配色不佳

2、您对本期杂志整体内容的评价
□ 很有创新，内容丰富 □ 进化不太大 □ 做得远远不够

3、对本期卷首的恐怖专题特稿的看法
□ 立意新颖 评述精彩 □ 阅读性尚可 □老生常谈

4、对本期山内一典访谈的评价
□ 读后获益不少 □ 新鲜消息不多 □ 不喜欢这个游戏

5、游戏新闻眼
□ 新闻报道很全面 □ 时效性方面欠缺 □ 新闻形式需要改变

6、闯关族的家
□ 内容丰富多彩 □ 主持人太多了 □ 回复得不够有趣

7、龙哥热线
□ 问题回答得很详细 □ 问题选择欠妥 □回答不够准确

8、攻略（黑手党2）
□ 流程详尽 非常实用 □ 感觉一般 □ 根本不玩这个游戏

9、攻略（暖洋洋的猫村）
□ 资料详实 大有助益 □ 实用性一般 □ 不喜欢

10、攻略（皇牌空战X2）
□ 流程详尽 非常实用 □ 感觉一般 □ 不喜欢这个游戏

11、对于本期华尧四格漫画的看法
□ 很有趣，笑死我了 □ 数量不够多 □ 不太好笑

12、对于《电软》举办WE比赛的看法
□ 大力支持 □ 希望举办地点更多 □ 希望奖品变更

本期奖品

填写回函卡内容并寄回杂志社，即可参加抽奖活动，请填写真名和详细地址，否则奖品无法邮寄。本活动奖品定期会有更新，一定要持续关注哦。另外，请您按照自己的喜爱程度，在下列奖品右下角的圈内按顺序标上①到⑥，我们将优先考虑您的选择。（①代表最喜欢，以此类推）



怀旧款《暗黑破坏神》角色手办



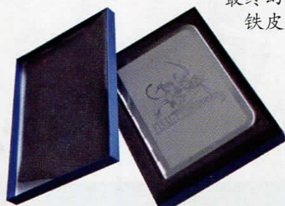
Wii 专用带底座方向盘



游戏主题棒球帽（图片仅供参考）



游戏主题T 恤衫（图片仅供参考）



最终幻想主题铁皮笔记本



Hello Kitty 主题阳伞

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看

2010年9月下 绝赞发售中！

内容改版高清视频 支持PSP播放

DVD影像内容

●魅力抢眼秀（最新游戏视频）

龙珠 怒气爆发2 (PS3/XBOX360) 007 黄金眼(Wii/NDS) GT赛车5(PS3) 漫画英雄VS.Capcom3(PS3/XBOX360) 体感运动(XBOX360) 极品飞车 热力追踪 (Wii/PS3/XBOX360) Play Station Move 游戏展示(PS3) 胜利十一人2011(多平台) 超级明星V8赛车(XBOX360/PS3) 无限试驾 2(XBOX360/PS3)

●火线点评（点评时下流行游戏软件）

《暖洋洋的猫猫村》感受猫猫文化

《皇牌空战X2》八月再战苍穹

●游戏攻地

《黑手党2》50本花花公子收集攻略

●精彩百分百

《黑手党2》全剧情欣赏

●特别收录（光盘内附赠内容）

《黑手党2》48首原声音乐

《战国BASARA2》动画连载7~8集

《怪物猎人日记 岌岌可危猫猫村》 动画连载3~4集

PSP最新游戏奉献

等精彩内容（详情请见光盘内）



20Min 《胜利十一人2011》震撼公布 《极品飞车：热力追踪》重塑经典

《胜利十一人2011》近日又放出新的游戏画面，游戏中的球员控制将会更加自由，画面更加真实。球场也有很大改变，球迷将会对球员的表现作出真实的反应。同时本作还设计了新的力量条和球员射门动作方式，整个射门过程将把力量、方向和传球速度等因素综合进来。《极品飞车：热力追踪》是由Criterion Games工作室负责开发，EA公司即将发行的一款竞速类游戏。本作的多人模式中允许玩家扮演车手或警察，而且车手和警察都会分别有各自的生涯模式。游戏预定将于11 月19 日上市，一同期待吧。



13Min 《暖洋洋的猫猫村》感受猫猫文化 《皇牌空战X2》八月再战苍穹

《怪物猎人日记：暖洋洋的猫猫村》是一款风格可爱的游戏，此次玩家所扮演的不再是勇猛的猎人，而是可爱的艾鲁猫！而随着游戏的深入，不同类型的猫猫也会逐一登场，共同和玩家一起去探险。日本NBGI公司推出了飞行模拟动作游戏《皇牌空战》系列最新作《皇牌空战X2：联合攻击》，新作首度采用现实世界为背景，收录包括伦敦、埃及、旧金山、东京等空中关卡。游戏中玩家扮演私人军事公司的飞行员，以世界各地为舞台与多国籍部队展开激烈的空战。玩家们赶快跟好友们一起来享受高空作战的乐趣吧！

5Min 《怪物猎人日记》 人气游戏大奉送

以艾鲁猫为主角的《怪物猎人日记：暖洋洋的猫猫村》是以育成的方式来进行游戏，游戏中我们会体验到作为艾鲁猫在生活上的种种，游戏的舞台是“猫猫村”，艾鲁猫们可以种地、采掘、钓鱼、探险等等，同时还可以到集会场所接受任务，此外背着巨大背包的老婆婆也来到猫猫村，她会为玩家提供更多猫猫的力量。为了方便各位游玩，《电击收藏》特别在这里赠送了此款游戏。如此可爱的游戏，大家怎能错过呢！

10Min 原声音乐、游戏剧情 电击光盘特别奉献

在本期电击光盘里，同样精彩的还有经典大作《黑手党2》的原声音乐及游戏剧情，由于游戏发生在1940年至1950年，我们特别为大家奉上的是《黑手党2》四五十年代的原声音乐，其中里面包含有40多首，供大家收藏、欣赏，也让我们共同感受游戏的气氛。而本作的剧情也是十分逼真，当然精彩的部分也要与各位分享，在奉上原声音乐的同时，我们还另附赠了游戏的剧情，大家千万不能错过哦！

15Min 最新大作《黑手党2》 攻略视频与您共分享

《黑手党2》是全世界销售达到两百万的《黑手党》的续作，游戏带领玩家进入1940年至1950年美国黑帮社会的虚拟世界中，游戏剧情设定逼真，角色有明确和强烈的性格。而玩家扮演黑手党的一员，帮组织完成各种任务。游戏结合枪战、动作与飞车等情节，让玩家们真正体验如同好莱坞电影般的内容。而本次的《电击收藏》光盘中，收录了花花公子50本杂志收集攻略的视频，供各位玩家学习和观摩，同时也希望大家能够继续支持我们！



《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意

如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧

●如果您对节目有任何建议 或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。

●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472920

